

S^o SENHOR DOS ANÉIS

RPG



À SOCIEDADE DO ANEL

Livro de Referência

O SENHOR DOS ANÉIS

RPG

A gold ring, likely the One Ring, lies on a rough, grey stone surface. The ring is simple in design, with a smooth, polished finish. The background is a close-up of the stone, showing its texture and some shadows.

A SOCIEDADE DO ANEL
LIVRO DE REFERÊNCIA

S^o SENHOR DOS ANEISTM

RPG

CRÉDITOS ORIGINAIS

AUTOR: Matt Forbeck
DESENVOLVIMENTO E EDIÇÃO: Christian Moore e Matt Forbeck
REVISÃO: Chris Seeman, Owen Seyler e Jeff Tidball
DIREÇÃO DE CRIAÇÃO: Christian Moore e Owen Seyler
DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS, TOLKIEN ENTERPRISES: Laurie Battle
DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS, NEW LINE CINEMA: John Mayo
COORDENAÇÃO DE ATIVOS, WETA DIGITAL: Glen Sarah
DIREÇÃO DE CRIAÇÃO VISUAL: Dan Burns
DIREÇÃO DE ARTE: Jesse Cassem
PROJETO GRÁFICO: Dan Burns e Jesse Cassem
PROJETO DA CAPA: Joe Boulden e Dan Burns
PROJETO DE PRODUÇÃO: Jeannie Glover
CARTOGRAFIA: Rob Lee
ENCADERNAÇÃO: Daniel Reeve
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Doug Burke e Don Mappin, pela paciência e incansável assistência.

© 2003 New Line Productions, Inc. Todos os Direitos Reservados. "The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises licenciado para New Line Productions, Inc. Todos os Direitos Reservados. The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring e os personagens e lugares descritos neste livro são marcas registradas da The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises licenciado para New Line Productions, Inc. Todos os Direitos Reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em qualquer forma ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico, mecânico ou fotográfico sem permissão da New Line, Decipher Inc. Authorized User. ©2003 Decipher Inc.

EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT © Decipher Roleplaying & Miniatures Studio
TÍTULO ORIGINAL: The Fellowship of the Ring Sourcebook
COORDENAÇÃO EDITORIAL: Devir Livraria
TRADUÇÃO: Maria do Carmo Zanini
REVISÃO: Douglas Quinta Reis
EDITORACÃO ELETRÔNICA: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-074-2

Publicado em SETEMBRO/2003

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

Forbeck, Matt

Senhor dos Anéis RPG : A Sociedade do Anel ; Livro de Referência. Matt Forbeck ; Ilustradores Joe Boulden, Dan Burns, Rob Lee ; Tradução Maria do Carmo Zanini — São Paulo : Devir, 2003.

Título Original: Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring Sourcebook

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Boulden, Joe II Burns, Dan III. Lee, Rob IV. Título.

03-4971

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 9610 de 19/02/1998.

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.

Devir

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

www.decipher.com



NEW LINE CINEMA
An MCA/Universal Company

Visit: www.lordoftherings.net

America Online Keyword:
Lord of the Rings



BRASIL

Rua Tereza Santa, 624
Candói
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: edicao.br@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Rua dos Romeiros, 130
4440-402
Senhora das Flores
Fone: 22 - 955-8095
Fax: 22 - 955-8097
E-mail: edicao.pt@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPAÑA

Ronda Catalana, 117
Principal 2ª
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-1342
E-mail: edicao.es@devir.net
Site: www.devir.es/gpaul/

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO UM: ACOMPANHANDO A JORNADA	8
CAPÍTULO DOIS: GENTE	20
CAPÍTULO TRÊS: LUGARES	82

Scans By Orc do Cerrado

A JORNADA TEM INÍCIO...

"[Frodo] sabia que, quando o outono chegasse, pelo menos uma parte de seu coração consideraria com mais carinho a idéia de viajar, como sempre acontecia nessa estação."

— A Sociedade do Anel



em-vindo ao Livro de Referência — A Sociedade do Anel. Este volume contém informações detalhadas sobre os vários personagens e locais que aparecem no romance de J. R. R. Tolkien e no filme de Peter Jackson de mesmo nome.



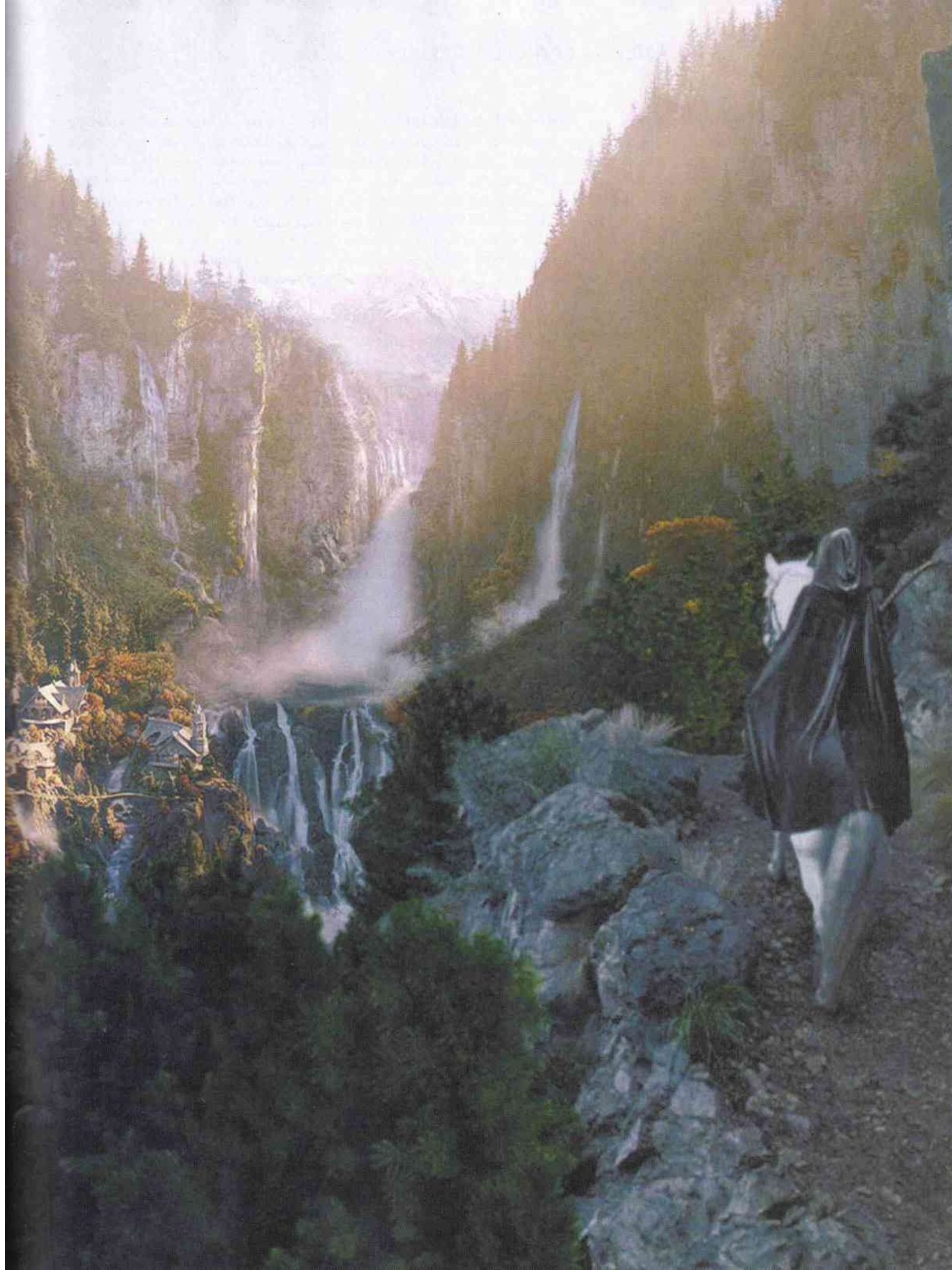
O ROMANCE E O FILME

Aqueles que já leram o romance e viram a versão cinematográfica de *A Sociedade do Anel* sabem que há diferenças marcantes nos detalhes das duas obras. Este livro não toma partido de nenhuma delas em suas descrições. Ao contrário, onde houver diferenças substanciais entre as duas fontes, serão fornecidos verbetes para ambas.

Por exemplo, a participação de Arwen foi imensamente ampliada na versão de Jackson. Ela suplanta totalmente Glorfindel no filme, assumindo o papel dele como a pessoa que despacha

Frodo, envenenado, para Valfenda, confrontando os nazgûl no caminho. Este livro apresenta dois verbetes para Arwen: um apropriado ao seu papel no romance e outro para sua personagem no filme. Do mesmo modo, Glorfindel, que não aparece no filme, tem apenas um único verbete, mas este se acha baseado inteiramente no personagem do romance.

A escolha de qual das duas fontes contraditórias utilizar fica totalmente a cargo do Narrador de sua crônica. Se ele desejar manter a crônica o mais próximo possível da visão original de Tolkien, deverá fazer uso dos detalhes do romance. Se preferir a versão mais recente de Jackson, poderá empregar os detalhes do filme.



É possível selecionar elementos das duas fontes para usar no jogo. Se o Narrador o fizer, entretanto, deverá tomar cuidado para dar conta das diferenças de modo a não introduzir inadvertidamente contradições em sua crônica. É claramente mais fácil e mais seguro manter-se fiel ao romance ou ao filme, mas os Narradores têm a liberdade de fazerem o que bem entenderem com suas próprias crônicas.

COMO USAR ESTE LIVRO

O *Livro de Referência* — *A Sociedade do Anel* divide-se em três partes, e cada uma delas concentra-se num aspecto diferente da história.

CAPÍTULO UM: ACOMPANHANDO A JORNADA resume os acontecimentos tanto do romance quanto do filme. Mostra como Frodo e seus amigos — e, posteriormente, toda a Sociedade — atravessam os territórios da Terra-média no decorrer da história. Dois itinerários e duas séries de acontecimentos são mostrados aqui: os do romance e os do filme. Se você não se lembrar exatamente dos acontecimentos de uma ou outra fonte, esta é uma boa seção à qual recorrer.

CAPÍTULO DOIS: GENTE descreve detalhadamente os personagens mais importantes d'*A Sociedade do Anel*. Este capítulo se concentra quase exclusivamente nos heróis dos Povos Livres. Breves descrições das criaturas monstruosas que os heróis encontram ao longo da história aparecem no RPG *O Senhor dos Anéis*. Se você deseja um tratamento mais aprofundado desses adversários, basta consultar o livro *Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa*. Em seu cerne, *A Sociedade do Anel* trata das figuras heróicas que dela fazem parte, e é nisso que se concentra o livro de referência que você agora tem em mãos.

CAPÍTULO TRÊS: LUGARES descreve em detalhe os locais que aparecem em *A Sociedade do Anel*, desde Bolsão até as cachoeiras de Rauros, perto de onde ocorreu o rompimento da Sociedade. Cada verbete traz não apenas informações sobre o lugar como também idéias de como empregá-lo melhor em sua crônica. Isso inclui idéias de aventuras para o Narrador usar diretamente ou modificá-las para seus próprios fins, como desejar.

UM MAPA DA HISTÓRIA

Embora o *Livro de Referência* — *A Sociedade do Anel* seja um recurso essencial, nada substitui a própria história. Se você ainda não leu o romance nem viu o filme, deve fazê-lo imediatamente. Este livro de referência fornece meramente um mapa da história conhecida. Embora possa ajudá-lo a entender melhor *A Sociedade do Anel* em suas várias formas, proporcionando, talvez, um certo grau de perspectiva — coisa difícil de se encontrar quando se está no meio da história —, você só poderá aproveitá-lo ao máximo se antes separar algum tempo para apreciar o original.

A HISTÓRIA

A Sociedade do Anel é o primeiro ato do grandioso épico de Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, mas é também nossa apresentação do mundo da Terra-média. Embora *O Hobbit* tenha aparecido antes, tanto em cronologia quanto em ordem de publicação, falta-lhe uma boa parte da complexidade evidente em *O Senhor dos Anéis* desde o início da história.

Entre a publicação de *O Hobbit* e de *O Senhor dos Anéis*, Tolkien passou um bom tempo desenvolvendo a História de seu mundo ficcional. Isso deu à

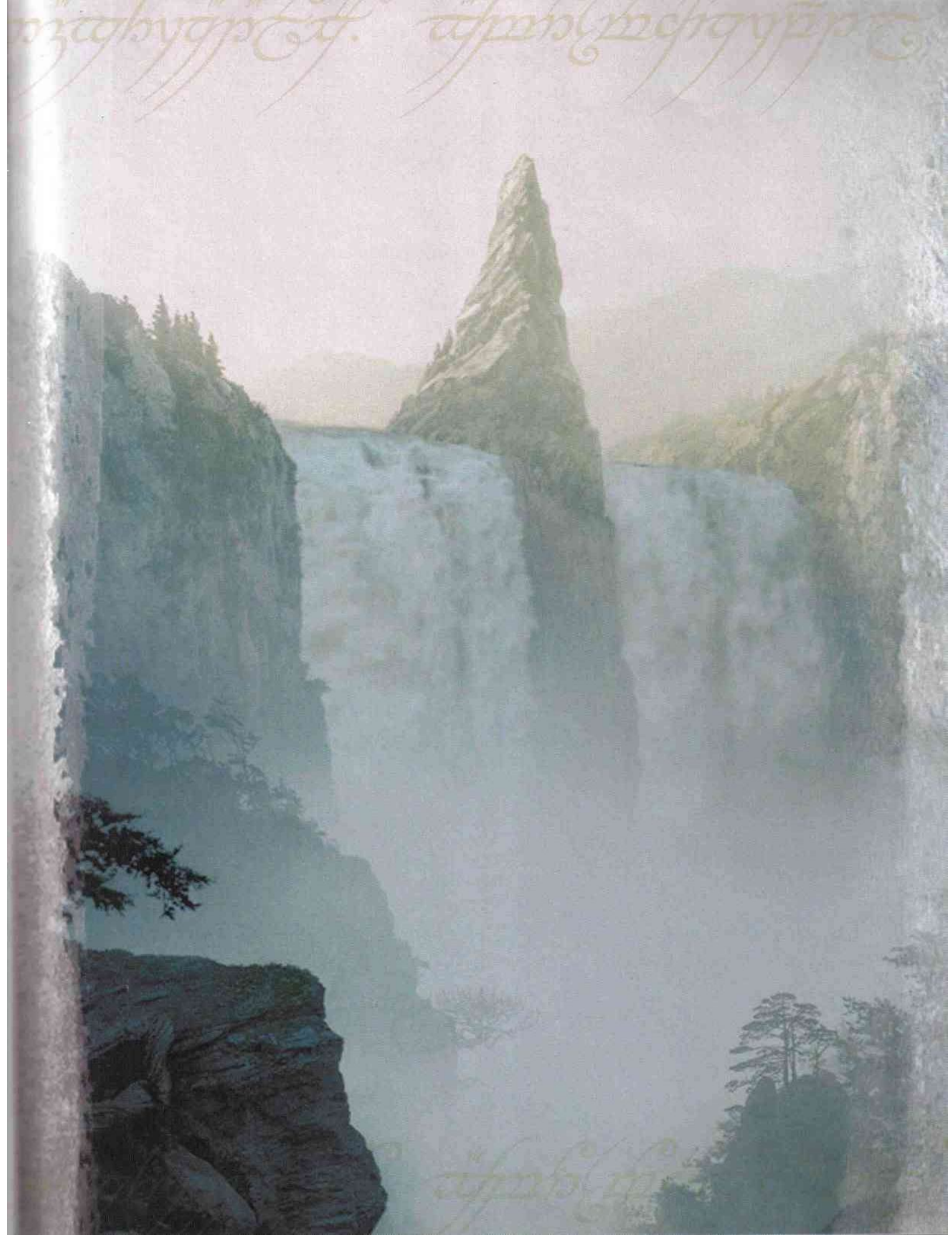
Terra-média um tipo de profundidade rara na ficção tradicional, mais ainda num conto fantástico ambientado num lugar inventado. É exatamente esse detalhe que faz da Terra-média um lugar digno não apenas de um épico como *O Senhor dos Anéis* como também de sua própria crônica.

A Sociedade do Anel é a mais coerente das três histórias da trilogia. Embora tenha início com Bilbo, segue, em sua maior parte, a jornada de Frodo desde Bolsão até o rompimento da Sociedade, nos limites das Eryn Muil.

Num certo sentido, *A Sociedade do Anel* é a história do amadurecimento de Frodo. Embora isso não fique claro no filme, no romance, a festa de 111 anos de Bilbo é também o aniversário dos 33 anos de Frodo, a idade na qual todos os hobbits são finalmente considerados adultos. Entretanto, somente quando Frodo chega aos 50 anos — a mesma idade com que Bilbo partiu para a Montanha Solitária em *O Hobbit* — é que ele deixa sua toca para ver o mundo.

Diminutos em estatura e pontos de vista, os hobbits da Terra-média personificam uma cultura provinciana que resiste aos maiores males do mundo apenas porque é protegida por pessoas como Gandalf e os Guardiões. Frodo e seus amigos são forçados a abandonar a segurança do Condado para escapar ao perigo dos nazgûl, e chegam a Valfenda, lar dos elfos, os mais antigos e sábios dos Povos Livres. É ali que os quatro hobbits conseguem ajuda, personificada pela Sociedade.

No final, entretanto, fica claro que a Sociedade é uma muleta para Frodo, algo que pode ser mais maléfico que benigno. No final da história, Frodo e Sam partem sozinhos para se desfazer do Um Anel sem ajuda. É nesse momento que o hobbit finalmente assume a responsabilidade pelos fardos que lhe foram impostos. Também é, obviamente, onde esta parte da história se encerra. Temos de esperar até mais tarde para conhecer o resultado da fatídica decisão de Frodo.



ACOMPANHANDO A JORNADA

"Fez então um relatório completo da viagem, desde que deixaram a Vila dos Hobbits."

— A Sociedade do Anel

A pesar de muitos jogadores do RPG *O Senhor dos Anéis* terem, sem dúvida, visto o filme *A Sociedade do Anel* e lido o livro um número incontável de vezes, pode ser útil ter o enredo exposto diante dos seus olhos num texto claro e simples. Este capítulo procura fazer exatamente isso. Se você ainda precisar ler o romance ou ver o filme, por favor, faça-o antes de ler esta seção. Do contrário, você com certeza estragará a própria surpresa.

Como o filme e o romance divergem necessariamente em vários pontos, decidimos percorrê-los em separado. O romance é resumido primeiro, e o filme logo em seguida. O resumo do filme assinala o lugar onde a película e o romance diferem, indicando alguns pontos nos quais o Narrador poderá encontrar contradições entre as duas fontes e terá de determinar qual delas é mais adequada à sua crônica.

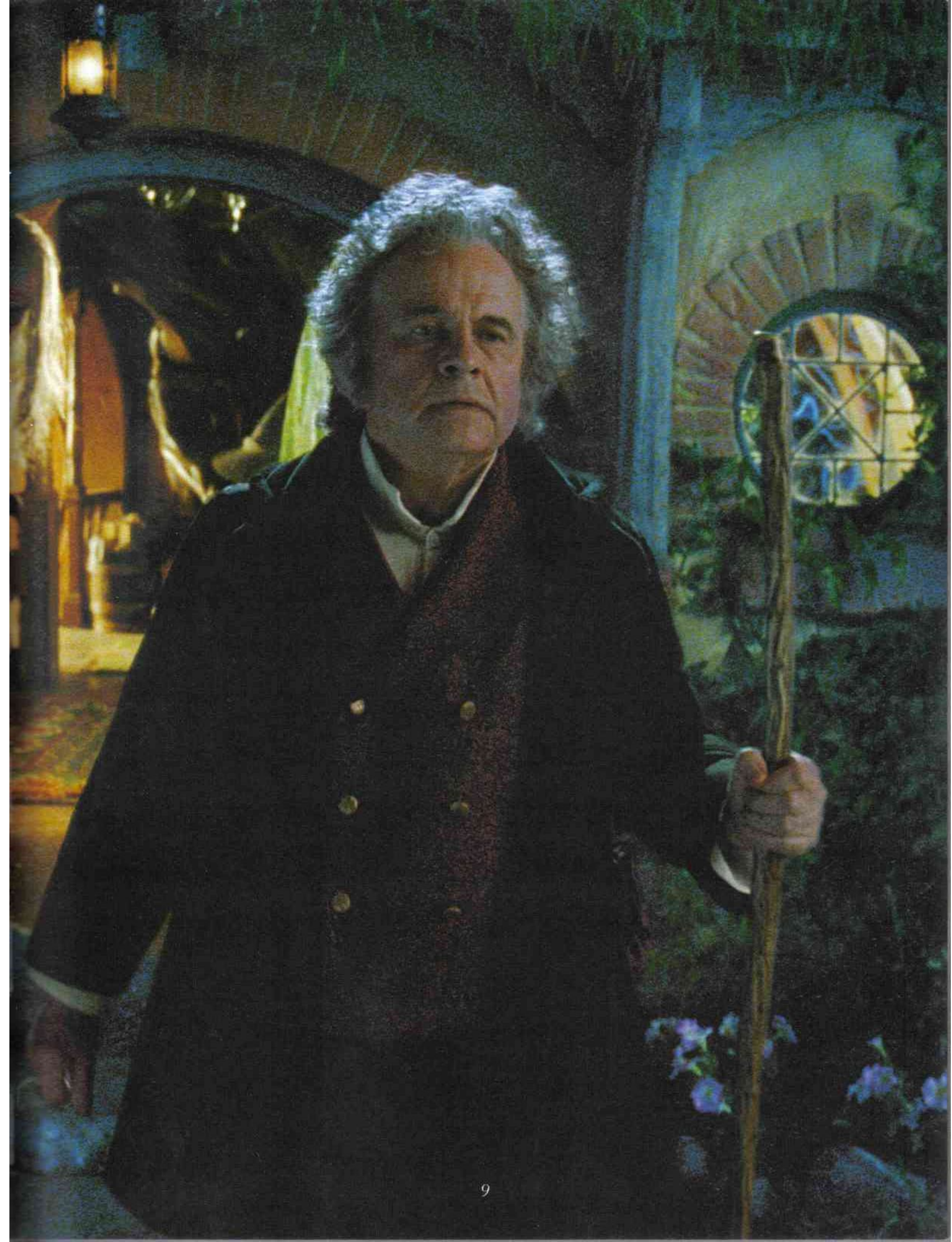


O ROMANCE

A edição atual de *O Senhor dos Anéis* começa com um prefácio no qual Tolkien explica como ele veio a escrever *O Senhor dos Anéis* como uma continuação de *O Hobbit*, e como esta se transformou numa história bem diferente da anterior. Tolkien contesta claramente um *corpus* de crítica literária que afirmava ter ele escrito os livros como uma alegoria da II Guerra Mundial.

O PRÓLOGO

A Sociedade do Anel contém um prólogo com uma boa quantidade de fatos consistentes sobre quatro tópicos: hobbits, erva-de-fumo, o Condado e como Bilbo Bolseiro realmente encontrou o Um Anel. Este último tópico é o mais importante por revelar que Bilbo enfeitara um pouco a verdade quando explicou pela primeira vez a Gandalf e à companhia de Thorin como obteve o Anel.



Originalmente, Bilbo disse — e até mesmo escreveu em seu diário, que posteriormente tornou-se *O Livro Vermelho do Marco Ocidental* — que encontrara o Anel antes da competição de adivinhas. Quando Gollum não foi capaz de apresentá-lo como o prêmio da competição, Bilbo insistiu para que a criatura lhe mostrasse a saída das cavernas sob as Montanhas Sombrias, uma exigência que Gollum cumpriu.

É possível que os leitores modernos fiquem um pouco confusos com esse relato, pois as edições atuais de *O Hobbit* apresentam uma versão revisada do "Capítulo V: Adivinhas no Escuro". O prólogo de *A Sociedade do Anel* faz referência ao texto das edições originais de *O Hobbit*, redigido de forma muito semelhante à versão original e enfeitada de Bilbo.

Ao escrever *O Senhor dos Anéis*, Tolkien aparentemente percebeu que Gollum precisava ser um personagem muito mais maldoso e que Bilbo precisava obter o Anel de uma maneira menos honesta. Para tanto, ele reescreveu o Capítulo V de *O Hobbit* para as edições posteriores. A nota no prólogo de *A Sociedade do Anel* é um cumprimento aos fãs da edição original de *O Hobbit*, para deixá-los saber que a história que conheciam não estava exatamente correta naquele ponto.

LIVRO I

A Sociedade do Anel propriamente dita tem início com um relato da festa de 111 anos de Bilbo, no dia 22 de setembro de 3001 TE (1401 RC). No clímax desse acontecimento, ao qual comparece a maioria das pessoas do Condado, além de Gandalf e vários anões, Bilbo faz um breve discurso. No final desse discurso, ele diz adeus, coloca o Anel e desaparece num clarão de luz, cortesia de Gandalf.

Mais tarde, Gandalf alcança Bilbo justamente quando ele está prestes a deixar Bolsão definitivamente. O mago encoraja Bilbo a deixar o anel para seu herdeiro, Frodo Bolseiro, juntamente com Bolsão e a maior parte de seus per-



rences. Depois de relutar um pouco, Bilbo finalmente concorda. Ele então sai à francesa, abandonando o Condado de uma vez por todas. Frodo chega nesse momento e Gandalf o informa de que Bilbo se foi, deixando tudo para Frodo, inclusive o Anel.

Na manhã seguinte, Gandalf também parte, prometendo retornar. Ele especula em voz alta sobre o Anel, mas não menciona ainda suas suspeitas.

Gandalf aparece ocasionalmente para ver como Frodo está passando nos quatro anos seguintes. Depois disso, ele desaparece por nove anos, apresentando-se finalmente numa noite escura para revelar a Frodo o segredo do anel de Bilbo. Trata-se, na verdade, do Um Anel, a arma definitiva da Sombra, forjada por Sauron, o Senhor do Escuro, numa outra era.

Por insistência de Gandalf, Frodo decide deixar o Condado. Seu fiel jardineiro e velho amigo, Samwise "Sam" Gamgi, concorda em acompanhá-lo. Depois de vender Bolsão no mês de setembro seguinte, Frodo parte rumo a

Cricôncavo, um lugar na Terra dos Buques onde Frodo comprou uma casinha dos Brandebuques. Seus amigos Meriadoc "Merry" Brandebuque e Fredegar "Fatty" Bolger seguem na frente a fim de preparar o local enquanto Frodo, Sam e Peregrin "Pippin" Tûk seguem a pé por terra rumo à Balsa de Buqueburgo e à Terra dos Buques.

Na noite em que deixam Bolsão, os três hobbits descobrem que estão sendo perseguidos por um Cavaleiro Negro, um dos nazgûl. Eles decidem evitar as estradas daí em diante. Na segunda noite, perto de Tronco, encontram por acaso um Grupo Errante de elfos liderado por Gildor Inglorion.

Logo fica claro que há vários Cavaleiros Negros à procura de Frodo em todo o Condado. Na noite seguinte, os três hobbits chegam por acaso a Glebafava, a terra do Fazendeiro Magote. Depois de um jantar oferecido aos hóspedes, com cogumelos de primeira qualidade, Magote leva os três hobbits em sua carroça até a Balsa de Buqueburgo, para evitar os Cavaleiros Negros. Lá encontram Merry, que os acompanha na travessia do Rio Brandevin.

Quando os hobbits chegam ao outro lado do rio, avistam um Cavaleiro Negro procurando por eles na margem que haviam acabado de deixar. Eles dirigem-se rapidamente para Cricôncavo, onde Frodo anuncia que partirá na manhã seguinte. Merry, Pippin e Sam resolvem acompanhá-lo — levando consigo uma tropilha de pôneis bem abastecidos —, enquanto Fatty fica para trás a fim de encobrir o desaparecimento deles.

Os quatro hobbits entram na Floresta Velha através de um portão particular na Sebe Alta, uma grande cerca viva que separa a Terra dos Buques dos ermos. Eles se perdem e chegam ao Rio Voltavime. Enquanto descansam em suas margens, Merry e Pippin são tragados pelas fendas de uma árvore grande e má conhecida como Velho Salgueiro Homem. São salvos pela intervenção oportuna de Tom Bombadil, o senhor da floresta.

Tom leva os hobbits para sua casa, onde conhecem a esposa dele, Fruta d'Ouro, a filha do rio. A casa é um lugar misterioso, a salvo do mal, e Tom mostra que — único dentre todos, talvez — não pode ser afetado pelo Anel. Entretanto, ele não deseja ter qualquer relação com o mundo exterior e, assim, estando os hobbits preparados, ele os deixa seguir caminho.

Os hobbits partem rumo a Bri, tomando um atalho pelas Colinas dos Túmulos. Naquela noite, eles se perdem na neblina e são capturados por uma criatura tumular que os arrasta até seu antro. Frodo clama pela ajuda de Tom Bombadil, que logo aparece para salvar os desafortunados hobbits. Libertados os hobbits, Tom dá a cada um deles uma espada encontrada nos túmulos.

Os hobbits chegam a Bri no dia seguinte e decidem hospedar-se n'O Pônei Saltitante, por recomendação de Tom Bombadil. Lá, enquanto tenta evitar que Merry e Pippin revelem sua identidade no meio da sala de estar,

Frodo acidentalmente deixa que o anel escorregue para seu dedo, o que faz com que ele desapareça.

Mais tarde, os hobbits conhecem um homem misterioso que os vinha observando. Ele se apresenta como Passolargo e alerta-os sobre os Cavaleiros Negros que procuram por eles na estrada. Carrapicho aparece com uma carta de Gandalf que Frodo deveria ter recebido tempos atrás. A carta pede a Frodo que se dirija para Valfenda imediatamente e confie tanto em Carrapicho quanto em Passolargo.

Os hobbits passam a noite no quarto de Passolargo, o que se revela a sorte dos pequenos. Ao dar uma olhada nos próprios quartos na manhã seguinte, descobrem que estes haviam sido revisitados. Seus pôneis também haviam desaparecido, juntamente com quase todas as montarias da vila. Parece que um dos hóspedes da estalagem era um servo meio-orc de Saruman.

Carrapicho compra o último pônei da cidade de Bill Samambaia, um

homem malvado que cruelmente lhe cobra um preço excessivo, um aliado do meio-orc que causou todo o problema. Sam, mais tarde, batiza o pônei de Bill.

Os hobbits e Passolargo partem por terra em direção ao Topo do Vento, e dali para Valfenda. A viagem, em grande parte, mostra-se tranqüila até o momento em que os viajantes alcançam o Topo do Vento. Lá, os Cavaleiros Negros atacam os hobbits. Frodo coloca o Anel para tentar escapar, mas, ao invés disso, acha-se revelado aos nazgûl. Um dos Cavaleiros Negros fere Frodo antes de serem afugentados por Passolargo, que brandia um par de tochas.

Os nazgûl batem em retirada então, sabendo que a ponta da lâmina que feriu Frodo havia se partido dentro do ombro do hobbit e o acabaria matando com sua feitiçaria. Passolargo usa *athe-las* para tentar desacelerar o progresso do feitiço, mas sabe que sua tentativa será inútil se ele não conseguir fazer Frodo chegar a Valfenda.

dos Cinco Exércitos, em *O Hobbit*. Bilbo também o presenteia com Ferroada, a espada que tirou do covil dos trolls que o próprio Frodo encontrou durante sua jornada rumo a Valfenda.

Enquanto isso, os ferreiros élficos forjam Narsil novamente, refazendo-a. Ela é rebatizada Andúril e devolvida a Aragorn para que ele a leve consigo na Demanda.

Sam também trata Bill, o pônei, e devolve-lhe a saúde, uma proeza incrível depois de todo o sofrimento que o animal havia suportado nas mãos de seu antigo dono. Quando a Comitiva está pronta para partir, Bill encontra-se tão o bastante para ser levado como o animal de carga do grupo.

A Comitiva parte de Valfenda, rumo às Montanhas Sombrias. Os heróis esperam atravessar as montanhas pelo Passo do Chifre Vermelho, mas são rechaçados por uma terrível tempestade de neve. Não se sabe se a tempestade é obra da própria montanha ou de algum outro poder.

Rechaçada na passagem, a Comitiva segue em direção à Porta Oeste de Moria. Embora a jornada através desses há muito abandonados salões dos anões esteja fadada a ser perigosa, os viajantes acreditam não ter outra alternativa.

Os heróis resolvem o enigma da Porta Oeste e entram em Moria. Ao fazê-lo, são atacados por uma fera aquática monstruosa, de muitos braços, que vive no lago, do lado de fora da porta. Bill dispara para bem longe de Moria quando a Comitiva passa pela porta, agora aberta. A criatura bloqueia a passagem atrás deles, fechando a porta e aprisionando-os lá dentro.

A Comitiva abre caminho através de Moria, fazendo o possível para evitar os orcs que agora vivem lá. Num determi-

nado ponto, Pippin joga uma pedra num poço. O distante bater de martelos responde ao barulho. Em algum momento durante esse mesmo dia, Gollum encontra a Comitiva e passa a segui-la, embora os heróis não o percebam imediatamente.

No dia seguinte, a Comitiva encontra a tumba de Balin, um dos anões da companhia de Thorin em *O Hobbit*. Balin liderara uma tentativa fracassada de retomar Moria aos orcs e foi enterrado ali. Um diário jaz ao lado da tumba de Balin, e Gandalf o lê em voz alta para os demais. Quando estão para sair, escutam tambores se aproximando, e os orcs e uruks atacam, juntamente com um troll das cavernas tão grande que apenas seu braço e uma perna conseguem passar pelos buracos que abre na porta.

Os heróis conseguem rechaçar o troll, mas, ao sair precipitadamente da área, um dos líderes orcs fere Frodo com uma estocada. Os demais temem que ele esteja morto ao erguê-lo nos braços e carregá-lo, mas a malha de *mithril* de Bilbo salvara-lhe a vida.

Os orcs perseguem a Comitiva por toda Moria até a Ponte de Durin. Nesse local, o balrog, que também perseguia a comitiva, alcança os heróis. Gandalf enfrenta sozinho a criatura, derrubando a ponte com seu cajado. Infelizmente, ao cair no abismo, o balrog usa seu chicote para apanhar Gandalf e o arrasta consigo.

Aragorn conduz os demais membros da comitiva pela Porta Leste de Moria, adentrando o Vale do Riacho Escuro. A salvo dos orcs, eles partem imediatamente para Lórien. Ao entrar na floresta, são detidos por um bando de elfos. O líder desse bando é Haldir, e ele os ajuda a evitar os orcs que seguem a Comitiva pelos bosques naquela noite.

Na manhã seguinte, Haldir ajuda a Comitiva a atravessar o Rio Celebrant. Como Gimli, por ser um anão, deve seguir vendado dali em diante, os demais, inclusive Legolas, concordam em se submeter também a essa indignidade. Na manhã seguinte, Haldir recebe ordens para liberá-los das vendas. Ao atravessar a floresta, chegam a Cerin Amroth, uma colina coberta por flores de *elanor* e *niphredil*, a colina sobre a qual Aragorn jurara seu amor a Arwen muitos anos antes.

O grupo alcança Caras Galadon, a cidadela de Lórien, naquela noite. Ali, são recebidos por Celeborn e Galadriel, o senhor e a senhora de Lórien. A Comitiva passa quase um mês em Lórien, embora pareça menos de uma semana. Quase no fim da estada, Galadriel leva Frodo e Sam ao Espelho de Galadriel e lhes oferece uma oportunidade de olhar dentro dele. Sam vê o mal em ação no Condado e deseja retornar, mas acaba optando por ficar ao lado de Frodo.

Frodo vê uma figura com a aparência de um mago, vestida de branco, embora não saiba de quem se trata. O Espelho reflete muitas cenas da Terra-média antes de escurecer e então revelar o Olho Sem Pálpebra de Sauron. A visão se desfaz e Frodo oferece o anel a Galadriel. Ela resiste à tentação.

Logo depois, a Comitiva deixa Lórien e desce o Rio Anduin em barcos élficos. Os elfos dão aos heróis *lembas*, cordas e mantos élficos para a jornada. Galadriel dá a Aragorn uma bainha para Andúril e o batiza Elessar, a Pedra Élfica da casa de Elendil. Sam recebe uma caixa com terra do pomar de Galadriel. A Gimli, são concedidos três fios do cabelo de Galadriel. A Frodo, ela dá um frasco de cristal que brilha com luz própria.



A Comitiva viaja sob a proteção da noite, descansando durante o dia. Enquanto acampam às margens do rio, Frodo finalmente confessa — para Sam e para si mesmo — acreditar que Gollum está seguindo o grupo. Aragorn, mais tarde, confirma o fato.

Quando os heróis chegam às corredeiras de Sarn Gebir e tentam voltar, orcs (alertados por Gollum, talvez?) disparam flechas contra eles, forçando-os a continuar no escuro. Legolas abate o corcel alado de um nazgûl, afugentando os orcs.

Alguns dias depois, a Comitiva contorna as Sarn Gebir por terra, carregando os barcos. No dia seguinte, de volta ao rio, os heróis passam pelos portões dos Argonath, os Pilares dos Reis. É nesse ponto que os viajantes precisam decidir entre seguir diretamente para Mordor ou viajar antes até Minas Tirith, como quer Boromir. Cabe a Frodo decidir.

Frodo afasta-se para pensar. Boromir o segue, depois aborda-o e defende que o hobbit dê ouvidos à razão e o acompanhe até Minas Tirith. Diante do fracasso, Boromir tenta tomar o Anel do hobbit. Frodo coloca o Anel e foge. Ele logo se acha no topo do Amon Hen, a Colina do Olho. Dali, ele observa toda a Terra-média e vê a guerra em todas as direções. Quando o Olho de Sauron o encontra, ele remove o Anel e resolve levá-lo para Mordor sozinho. Ele coloca o Anel novamente e esgueira-se até o rio.

Enquanto isso, Boromir retorna ao rio e conta aos demais que afugentou Frodo. Eles se separam e partem em busca do hobbit. Boromir acompanha Merry e Pippin; Legolas e Gimli saem correndo lado a lado; e Aragorn segue em direção ao Amon Hen, com Sam em seus calcanhares. Ficando para trás, Sam adivinha o plano de Frodo e volta a tempo de ver um barco aparentemente vazio deslizando para longe. Sam quase se afoga tentando alcançá-lo, mas Frodo faz a volta e o salva antes de continuar a atravessar o rio. A partir dali, eles seguem sozinhos para Mordor.



O FILME

O filme de Peter Jackson sobre *A Sociedade do Anel* difere do romance de J. R. R. Tolkien em vários pontos. As páginas seguintes resumem o enredo do filme, além de trazer observações específicas sobre como detalhes proeminentes diferem entre as duas fontes e por quê. Essas observações aparecem em *itálico* e entre colchetes, *[como neste exemplo]*.

PRÓLOGO

Uma voz, provavelmente a de Galadriel, explica ao espectador boa parte da história da Terra-média até aquele ponto. Descreve a confecção dos Anéis de Poder, incluindo-se o Um Anel, criado para dominar todos os outros.

Ao final da Segunda Era, a Última Aliança de homens e elfos resistiu à tentativa de Sauron de conquistar a Terra-média. O próprio Elrond lutou nessa batalha, na qual Sauron estilhaçou a espada de Elendil, o líder dos homens, e o matou. O filho de Elendil, Isildur, apanhou a lâmina partida e usou-a para decepar o dedo de Sauron que trazia o Anel, pondo fim à guerra.

Isildur ficou com o anel. Posteriormente, os orcs atacaram-no e mataram-no, e ele perdeu o Anel num rio. *[Isso aconteceu nos Campos de Lis e Isildur foi morto enquanto tentava atravessar o Anduin.]*

Gollum encontra o Anel muitos anos depois. Ele desaparece sob as Montanhas Sombrias por mais de 500 anos, até o Anel decidir abandoná-lo também. Bilbo Bolseiro encontra o Anel.

A FESTA MUITO ESPERADA

Frodo saúda Gandalf quando este aparece para a festa de Bilbo. *[Não há anões na festa de Bilbo, apenas hobbits e Gandalf.]* À medida que vão entrando na Vila dos Hobbits com a carroça de Gandalf, são seguidos por crianças, alvoroçadas com a chegada do mago. Ele solta alguns fogos de artifício para entreter-las. *[No romance, não se vêem os fogos de Gandalf há gerações.]*

Gandalf vai encontrar Bilbo. O mago comenta como o hobbit parece conservado. Bilbo admite sentir-se um pouco "esticado". Nessa noite, Gandalf e Bilbo fumam um pouco e conversam sobre a festa próxima.

Durante a festa, Frodo instiga Sam a dançar com Rosinha. *[Provavelmente, trata-se de Rosinha Villa, com quem Sam acaba se casando no final dos romances.]* Bilbo deleita as crianças hobbits com a história de como escapou aos três trolls. *[Essa história foi contada originalmente em O Hobbit.]* Merry e Pippin roubam alguns fogos de artifício e acendem um deles, que se transforma num dragão e assusta os convidados. *[No romance, Gandalf utiliza como um tributo à viagem de Bilbo à Montanha Solitária, como narrado em O Hobbit.]*

Bilbo faz um discurso para os convidados. No fim de sua fala, ele simplesmente desaparece. *[No romance, Gandalf lhe proporciona um clarão de luz como cobertura.]*

No interior de Bolsão, Bilbo reaparece. Ele apanha sua bengala e está prestes a partir quando Gandalf chega. Gandalf convence Bilbo a deixar o Anel.

Frodo chega logo depois de Bilbo partir. Gandalf conta que Bilbo deixou Bolsão para Frodo, juntamente com o Anel. O mago, então, anuncia que deve partir em busca de respostas para as perguntas que o atormentam.

O ANEL REVELADO

Gollum é torturado em Mordor e deixa escapar duas palavras: "Condado! Bolseiro!" Os Cavaleiros Negros partem de Minas Morgul a cavalo.

Gandalf entra na biblioteca em Minas Tirith, onde lê a respeito das letras que aparecem no Anel quando exposto ao fogo. [Isso não é relatado diretamente nos romances, mas pode ser inferido.]

Um Cavaleiro Negro pergunta por "Bolseiro" no Condado.

Frodo entra em casa trançando as pernas e encontra Gandalf em Bolsão. O mago retira o Anel do envelope no qual o lacrou quando Bilbo renunciou a ele. [No romance, Frodo é quem guarda o Anel.] Ele encontra as marcas no Anel e revela a Frodo a verdadeira natureza da jóia.

Gandalf diz a Frodo para partir rumo a Bri. O mago precisa se encontrar com Saruman. Antes de partir, ele

descobre Sam bisbilhotando e arrasta-o para dentro através da janela.

A FUGA DO CONDADO

No dia seguinte, Gandalf parte a cavalo em direção ao Sul enquanto Frodo e Sam seguem a pé através do Condado. [A cronologia do filme é muito mais condensada que a do romance. Parece haver pouco tempo entre este incidente e a festa de aniversário de Bilbo, embora seja difícil ter certeza. Entretanto, no romance, Frodo tem muitos meses para preparar sua partida.]

Gandalf cavalga até Isengard. [Um outro mago, Radagast, o Castanho, é quem o manda para lá no romance.] Ele conta a Saruman que Frodo tem o Anel. Saruman acusa Gandalf de taldar o próprio raciocínio com erva-de-fumo. [No prólogo do romance, Tolkien deixa claro que a erva-de-fumo não passa de tabaco, embora Saruman implique outra coisa aqui.]

Saruman revela-se conhecedor de boa parte dos planos de Sauron. Ele usa um palantir para descobrir tudo o que for possível. Pior ainda, ele se aliou a Sauron através do invento. Saruman oferece a Gandalf uma oportunidade de

unir-se também ao Senhor do Escuro, mas Gandalf a recusa. Depois de uma breve batalha, Saruman apodera-se do cajado de Gandalf e o aprisiona no alto de Orthanc, a torre de Isengard. [No romance, não há uma batalha entre os magos, ou pelo menos Gandalf não a menciona. O resultado, entretanto, é o mesmo.]

No Condado, Sam e Frodo encontram Merry e Pippin por acaso num milharal. Merry e Pippin acabaram de roubar víveres da propriedade, e o Fazendeiro Magote está atrás deles com seus cães. [Trata-se de uma reviravolta em relação ao romance, no qual Frodo roubava a fazenda quando menino, e Merry é um velho amigo de Magote. Além disso, Pippin deixa Bolsão com Sam e Frodo, enquanto Merry segue na frente a caminho de Cricôncavo.]

Os quatro hobbits correm dos cães de Magote e rolam por um barranco, do milharal até uma estrada. Não demora muito para Frodo perceber que alguma coisa está vindo pela estrada, e ele grita para seus amigos se esconderem. Um Cavaleiro Negro pára e quase os encontra. Frodo quase coloca o Anel, mas Sam o detém. Merry distrai o nazgûl jogando longe uma sacola de cogumelos.

Os quatro hobbits evitam o Cavaleiro Negro, permanecendo longe da estrada. Depois do escurecer, eles seguem até a Balsa de Buqueburgo. Chegam ali pouco antes do Cavaleiro Negro. *[Isso é muito mais dramático no romance, no qual os hobbits não avistam o Cavaleiro Negro até estarem do outro lado do rio.]*

BRI

Os quatro hobbits chegam a Bri. *[O filme pula muitas partes do romance. Os hobbits não vão a Cricôncavo encontrar Fatty Bolger. Não atravessam a Floresta Velha. Não encontram o Velho Salgueiro Homem, nem são salvos por Tom Bombadil. Eles tampouco passam pelas Colinas dos Túmulos.]*

N'O Pônei Saltitante, Frodo registra-se como Sr. Monteiro e pergunta por Gandalf. O estalajadeiro diz que já não vêem Gandalf há seis meses. *[No romance, Carrapicho, o estalajadeiro, é um velho amigo de Gandalf. Além disso, ele se lembra de entregar a Frodo uma carta que esquecera de enviar antes.]*

Os hobbits pedem um quartilho de cerveja. Sam e Frodo discutem o que fazer a seguir. Ao tentar impedir Pippin de revelar seu verdadeiro nome, Frodo tropeça e o Anel se encaixa em seu dedo esticado. *[No romance, Frodo está tentando distrair as pessoas na estalagem com uma canção quando cai de uma mesa. Nesse momento, o Anel entra em seu dedo ainda no bolso.]*

Quando Frodo reaparece, Passolargo o agarra e arrasta o hobbit para seu quarto. Os outros hobbits irrompem quarto adentro logo depois, com a intenção de resgatar Frodo. *[No romance, Passolargo ainda é uma figura misteriosa quando os hobbits chegam, mas nem todos têm a chance de conhecê-lo antes do meio da noite.]*

Os Cavaleiros Negros atropelam o portão e o porteiro ao entrar em Bri. Então, eles destroem o quarto dos hobbits. *[Não há nenhuma carta de Gandalf no filme. Ao invés disso, os hobbits decidem confiar em Passolargo seguindo a própria intuição.]*

A ESTRADA PARA VALFENDA

Na manhã seguinte, Passolargo conduz os quatro hobbits para os ermos. Pippin se queixa por não terem tomado o segundo desjejum. Ele pergunta: "E a refeição das onze? Almoço? Chá da tarde? Jantar? Ceia? Ele sabe disso, não sabe?" *[Juntamente com o desjejum e o segundo desjejum, isso envolveria sete refeições*.]*

Enquanto isso, Sauron ordena que Saruman arrase Isengard. Gandalf a tudo assiste, ainda aprisionado no alto de Orthanc. *[No romance, Gandalf menciona que tal transformação já começara quando ele foi feito prisioneiro. No filme, Saruman parece muito mais um servo do Senhor do Escuro do que um aliado.]*

Na estrada, os hobbits e Passolargo chegam a Amon Sûl (Topo do Vento). Merry, Pippin e Sam acendem uma fogueira para cozinhar. Frodo a apaga com os pés, mas já é tarde demais para evitar que os nazgûl os vejam. *[No romance, o próprio Passolargo acende uma fogueira para usar como arma contra os Cavaleiros Negros.]*

Os nazgûl atacam. Frodo coloca o Anel e um dos Cavaleiros Negros o fere com uma faca de Morgul. Passolargo os afugenta, mas Frodo precisa chegar a Valfenda para ser curado. Sam grita que Frodo não agüentará os seis dias de caminhada restantes. *[No romance, o grupo leva duas semanas inteiras, com Frodo o tempo todo montado num pônei ou num cavalo.]*

Nesse momento, Gandalf apanha uma mariposa no topo de Isengard e a envia em busca de Gwaihir. *[No romance, Radagast pede a Gwaihir para espionar as forças de Sauron em nome dos Povos Livres. O grande Senhor das Águias está procurando por Gandalf em Isengard para poder apresentar seu relatório ao mago. Ele encontra um prisioneiro.]*

Na estrada para Valfenda, Passolargo sai em busca de athelas, e Arwen o surpreende. Ela apanha Frodo para seguir na frente com ele, a cavalo, até

Valfenda. *[No romance, é Glorfindel quem encontra os viajantes e coloca Frodo sobre seu cavalo.]*

Arwen é perseguida pelos Cavaleiros Negros e cruza o Anduin. Quando os nazgûl tentam alcançá-la, ela convoca as águas do rio a subjugar-las, e eles são arrastados para longe. *[No romance, é a mágica de Elrond e Gandalf que provoca o fenômeno no momento em que os nazgûl tentam atravessar o rio.]*

BEM-VINDOS A VALFENDA

Frodo desperta em Valfenda e encontra Gandalf ao pé da cama. Gandalf lhe informa a data, 24 de outubro. *[É a mesma no romance. Entretanto, no filme, o intervalo entre a festa de aniversário de Bilbo e o presente é de 32 dias (22 de setembro a 24 de outubro). No romance, o intervalo é de 17 anos e 32 dias.]* Gandalf recorda a chegada de Gwaihir para resgatá-lo justamente quando Saruman dava ao mago cinzen-to uma última oportunidade de unir-se a ele.

Frodo encontra Bilbo, que envelheceu drasticamente. Bilbo menciona que desejava retornar à Montanha Solitária, mas não pôde. *[No romance, Bilbo viaja até Valle — e, provavelmente, até a Montanha Solitária — antes de retornar a Valfenda para viver o resto de seus dias na Terra-média.]*

Gandalf e Elrond têm uma pequena reunião. Elrond diz a Gandalf que o Anel não pode permanecer em Valfenda, pois os elfos não serão capazes de resistir a Sauron e Saruman ao mesmo tempo. *[No romance, Elrond observa que Valfenda provavelmente seria um dos últimos lugares a cair, mas cairia inevitavelmente.]* Elrond recorda o dia em que Isildur se recusou a destruir o Anel. *[Essa cena não aparece no romance, embora Elrond, nesse particular, ressalte que foi o arauto de Gil-galad à época da Última Aliança dos elfos e dos homens, e viu Isildur tomar o Um Anel da mão de Sauron.]*

Passolargo encontra Arwen no recinto onde são guardados os fragmentos de Narsil.

* N. da T.: Na edição brasileira de A Sociedade do Anel, fala-se em cinco refeições. No texto original em inglês, são seis.

Eles falam de seu amor e de seus votos. Arwen escolhe uma vida mortal para poder viver com Passolargo. [No romance, Arwen não perde a imortalidade até se casar com Aragorn, o que acontece ao final de O Retorno do Rei.]

O CONSELHO DE ELROND

Elrond convoca um conselho para conferenciar sobre o Anel. Lá vemos Elrond, Frodo, Passolargo e Gandalf, e conhecemos Boromir, Legolas e Gimli, entre outros. [No filme, Elrond diz que convocou os povos da Terra-média. No romance, a reunião dá-se mais por acaso, tendo os vários participantes chegado ali por várias razões ligadas à trama principal.]

Passolargo revela-se como Aragorn, herdeiro do trono de Gondor. Boromir, herdeiro do Regente de Gondor, não parece ficar impressionado.

Elrond explica o que é o Anel e como ele deve ser destruído. Enquanto as várias facções discutem, Frodo se levanta e se oferece para levar o Anel a Mordor. Os demais corajosamente ceram fileiras em torno dele. Até mesmo Boromir aquiesce à vontade do conselho. [No romance, Boromir não se mostra tão francamente desdenhoso em relação a Aragorn ou à vontade do conselho.]

Sam, Merry e Pippin emergem de seus esconderijos e insistem em acompanhá-los. Elrond anuncia o grupo como A Sociedade do Anel. [No romance, Sam já está no recinto do conselho, e Merry e Pippin são acrescentados mais tarde. Além disso, o termo "Sociedade" raramente é utilizado como título para o grupo no texto do livro. Ao invés disso, são rotineiramente chamados de a "Comitiva do Anel".]

Mais tarde, Bilbo dá a Frodo sua espada — Ferroada — e sua

cota de malha de mithril. Quando Frodo começa a vestir a cota de malha, Bilbo vê o Anel e pede para segurá-lo mais uma vez. Quando Frodo se recusa a lhe fazer a vontade, Bilbo transforma-se num monstro cobiçoso, mas o momento passa rapidamente. Bilbo implora perdão e o obtém. [No romance, Bilbo realmente dá essas coisas a Frodo, mas pergunta do Anel na noite anterior ao Conselho de Elrond, e apenas parece a Frodo que ele se transforma.]

A CAMINHO DE MORDOR

Deixando Valfenda, Gandalf fala em seguir para o Desfiladeiro de Rohan. [No romance, Gandalf deseja evitar o Desfiladeiro porque isso levaria a Comitiva perto demais de Isengard.]

Boromir ensina a Merry e Pippin um pouco de esgrima. Enquanto praticam, um bando de pássaros negros sobrevoa os heróis, e eles se escondem. Gandalf diz que são espiões de Saruman. Eles não podem ir para o Sul agora e têm de tentar o Passo do Chifre Vermelho. [No romance, Gandalf não tem certeza se as criaturas são espiãs, mas deseja evitá-las em todo caso.]

Mais tarde, enquanto a Sociedade segue por uma trilha coberta de neve, Frodo cai e perde o Anel. Boromir o recupera e o devolve. [Essa cena não aparece no romance, embora faça alusão ao domínio cada vez maior que o Anel começa a exercer sobre os pensamentos de Boromir.]

Os pássaros negros retornam a Saruman, informando-o do trajeto da Sociedade.

Ele envia uma tempestade para bloquear o Passo do Chifre Vermelho. A decisão quanto a como prosseguir recai sobre Frodo, que escolhe Moria. [No romance, uma tempestade bloqueia o caminho da Comitiva, mas Gandalf não tem certeza se esta foi enviada pela própria montanha ou por algum outro poder. A Comitiva como um todo toma a decisão de desafiar Moria.]

MORIA

A Sociedade chega à Porta Oeste e é impedida pelo enigma da passagem. Enquanto Gandalf trabalha nisso, Sam manda embora Bill, o pônei. [O filme não mostra como Sam obteve Bill.]

Frodo ajuda Gandalf a resolver o enigma e a Sociedade entra em Moria. [No romance, Gandalf resolve o enigma por conta própria.]

Lá, depois da porta, os heróis encontram os cadáveres de anões mortos pelos orcs. Boromir instiga o grupo a partir e tentar o Desfiladeiro de Rohan. Antes de conseguirem sair, são atacados por um monstro com tentáculos que vive no lago, do lado de fora da Porta Oeste, o que os força a voltar a entrar. A criatura derruba toneladas de rocha sobre a porta fechada, aprisionando os heróis em Moria. [No romance, os heróis não encontram cadáveres durante um bom tempo. Eles não têm a menor intenção de deixar Moria, mas o Vigia na Água aprisiona-os lá dentro da mesma forma.]

Depois de caminhar durante algum tempo, a Sociedade estaca. Gandalf esforça-se para lembrar o caminho correto. Frodo nota algo a observá-los das profundezas.

Gandalf reconhece que se trata de Gollum, que os vem seguindo há três dias. [Provavelmente desde que os heróis entraram em Moria. No romance, Frodo tem a sensação de estar sendo seguido, mas não a discute com ninguém, nem descobre que se trata de Gollum, antes da Comitiva deixar Moria.]

A Sociedade entra na Mina dos Anões. [Trata-se simplesmente da expressão em westron para Moria (sindarin) ou Khazad-dûm (língua dos anões). Aqui, o termo refere-se à cidade dos anões propriamente dita.] Eles encontram o Túmulo de Balin. Gandalf lê passagens de um diário abandonado próximo ao túmulo. Enquanto isso, Pippin derruba acidentalmente o cadáver de um anão — vestindo armadura completa — num poço. O barulho imediatamente atrai os orcs. [No romance, Pippin joga uma pedra num poço e isso acontece muitos dias antes do ataque. Aqui a ligação é bem mais direta.]

Um troll das cavernas entra na sala com os orcs e segue-se uma escaramuça. O troll das cavernas quase empala Frodo com uma lança antes de Legolas matar a fera com uma flecha atravessada na boca. Frodo é salvo pela malha de Bilbo. [No romance, o troll das cavernas jamais entra na sala e é rechaçado pelos ataques contra seus braços e pernas. Além disso, Frodo é ferido por um capitão orc, não pelo troll.]

Os heróis correm para a Ponte de Khazad-dûm. [Também conhecida como Ponte de Durin.] No caminho, são cercados pelos orcs, mas as criaturas são afugentadas pela chegada do balrog. [No romance, os heróis jamais são cercados.]

Os heróis saltam uma falha numa escadaria traiçoeira enquanto os orcs disparam flechas contra eles. Aragorn e Frodo colocam-se a salvo depois de cavalgar uma seção que desabava das

escadas de pedra, e os heróis correm para a ponte. [Essa cena não aparece no romance.]

Gandalf confronta o balrog sobre a ponte. Ele derruba a ponte com seu cajado, fazendo o balrog cair nas profundezas aparentemente sem fundo. Ao cair, porém, o balrog puxa o pé de Gandalf com seu chicote e arrasta o mago consigo.



RUMO A LÓRIEN

O resto da Sociedade foge de Moria à toda pressa e coloca-se a salvo sob a luz do sol. Por insistência de Aragorn, eles prosseguem vigorosamente até a floresta próxima para evitar os orcs.

Ao entrar na floresta de Lórien, a voz de Galadriel ressoa na mente de Frodo, censurando o mal que ele traz consigo. [Isso não acontece no romance. Galadriel, mais tarde, parece de fato enxergar o que vai nos corações da Comitiva. Isso não assume a forma de palavras, mas parece ter o mesmo efeito.] Haldir, um elfo, aborda os heróis com uma companhia de seus camaradas e insiste em levá-los à presença de sua senhora. [No romance, Haldir venda os membros da Comitiva porque há um anão entre eles.]

Galadriel e Celeborn saúdam os membros da Sociedade e dispensam-

nos para que possam descansar. Mais tarde, Frodo segue Galadriel e a encontra ao lado de uma pia que ela preenche com água. Frodo olha lá dentro, vê o Condado em chamas e Sam acorrentado. Então, ele vê o Olho de Sauron, mas se afasta da coisa, pondo fim à visão. [No romance, tanto Sam quanto Frodo olham dentro do Espelho de Galadriel, depois de convidados a segui-la. Sam vê o Condado em chamas. Frodo é quem vê o Olho.]

Frodo oferece o Anel a Galadriel, mas ela resiste à tentação.

Enquanto isso, Saruman dá vida ao primeiro de seus uruk-hai. O líder é chamado Lurtz. Saruman ordena-lhe que capture os hobbits e mate os demais membros da Sociedade. [Lurtz não aparece no romance. Além disso, os uruk-hai foram criados por Sauron, não por Saruman. Ao invés disso, Saruman fez experiências cruzando orcs e homens, criando os meio-orcs.]

A DISSOLUÇÃO DA SOCIEDADE

Em Lórien, Galadriel despede-se dos membros da Sociedade quando estes se preparam para partir. Eles descem o Anduin em barcos élficos. Atravessam os Pilares dos Argonath e atracam na margem ocidental. Planejam cruzar o rio naquela noite e seguir em frente até Mordor, através das Emyn Muil. [No romance, o trajeto ainda precisa ser escolhido. Frodo afasta-se para ponderar a questão.]

Os outros notam que Frodo se afastou e Boromir o seguiu. Boromir alcança Frodo e exige o Anel. Frodo coloca o Anel e foge sorrateiramente. Boromir imediatamente volta a si e chora de vergonha. [No romance, Boromir não demonstra remorso tão cedo e, aturdido, cambaleia de volta ao acampamento. Os outros, então, dividem-se para procurar Frodo.]



Com o Anel no dedo, Frodo vê o Olho de Sauron voltar-se para ele mais uma vez enquanto foge. Ele remove o Anel, e Aragorn, que procurava pelo hobbit, avista-o. Frodo conta a Aragorn sobre as ações de Boromir. Ele oferece o Anel a Aragorn e este o recusa. Frodo pede a Aragorn para tomar conta dos demais e foge. Aragorn volta-se para enfrentar os uruks que chegam para atacá-los.

Legolas e Gimli chegam para ajudar Aragorn a combater os uruks. Sam segue Frodo de volta ao acampamento. Merry e Pippin, escondidos atrás de uma árvore, assistem à fuga de Frodo e percebem o que ele planeja fazer. Eles saltam e geram uma distração, berrando para os uruks, atraindo a atenção deles para longe de Frodo. Quando os uruks

cercam

Merry e Pippin, Boromir chega para salvá-los, soprando a Corneta de Gondor para pedir ajuda. Boromir é morto e Merry e Pippin são capturados. *[No romance, ninguém vê Frodo partir. Sam conclui sozinho o que Frodo tem em mente. Merry e Pippin são capturados e Boromir é morto, mas isso acontece de fato nas primeiras páginas de As Duas Torres.]*

Aragorn, Legolas e Gimli aproximam-se de Boromir, agonizante. Aragorn diz ao homem morto que suas últimas ações o redimiram. *[Isso também acontece em As Duas Torres.]*

Sam alcança a margem do rio e vê Frodo remando para longe. Ele se lança no rio atrás dele e quase se afoga. Frodo

o salva e os dois atravessam o rio.

O corpo de Boromir jaz num barco à deriva, descendo o Anduin e as cachoeiras de Rauros. Legolas avista Frodo e Sam chegando à margem oriental do rio. Aragorn diz que ele, Legolas e Gimli vão deixar os dois hobbits seguir por conta própria. Os três vão atrás de Merry e Pippin. *[No romance, Frodo e Sam não são avistados, mas Aragorn toma a mesma decisão assim que compreende o que aconteceu.]*

Sam e Frodo entram nos domínios das Emyr Muil, a caminho de Mordor.

GENTE

“— Quanto aos restantes, devem
representar os Povos Livres do Mundo:
elfos, anões e homens.”
— Elrond, *A Sociedade do Anel*

Como é o caso de muitas grandes obras da literatura, o mais importante geralmente não é o enredo em si, mas os personagens que habitam a história. *A Sociedade do Anel* apresenta alguns dos maiores personagens de toda a literatura fantástica. As personalidades mais relevantes recebem descrições detalhadas neste capítulo.



Cada verbete começa com os parâmetros de jogo do personagem em questão. Depois disso, aparecem duas descrições do herói: uma derivada do romance e outra derivada do filme. Por fim, cada verbete fornece sugestões de como você pode utilizar um desses heróis na sua crônica.

Os parâmetros fornecidos para cada herói têm como base o momento do rompimento da Sociedade ou da destruição de Sauron no final da Segunda Era.



ARAGORN

*— Sou Aragorn, filho de Arathorn,
e se em nome da vida ou da morte
puder salvá-los, assim o farei.*

— A Sociedade do Anel

RAÇA: Homem (dúnadan)

HABILIDADES RACIAIS: Adaptável,
Domínio do Homem, Perito

ATRIBUTOS: Porte 14 (+4)*, Agili-
dade 10 (+2), Vitalidade 12 (+3),
Percepção 12 (+3), Força 10 (+2)*,
Espírito 10 (+2)

REAÇÕES: Vigor +5*, Presteza +4,
Força de Vontade +6, Sabedoria +4

ORDEM Guerreiro, nobre, guardião,
capitão

HABILIDADES DE ORDEM: Ar de
Comando, Deferência, Evasão, Ardores
da Devoção, Marcha Pesada, Força do
Herói, Protetor (Povo de Eriador),
Golpe Rápido, Tática, Guerreiro Nato,
Conhecimento da Natureza

EVOLUÇÕES: 68

PERÍCIAS: Combate com Armas:
Espadas +10, Escalar +6, Debater
(Parlamentar) +7, Disfarce +5, Cura
(Remédios de Ervas) +10, Inquirir
(Conversar) +7, Inspirar +12, Intimidar
(Majestade) +12, Discernimento +10,
Saltar +6, Língua: Adûnaico +3, Língua:
Língua Negra +2, Língua: Ôrquico (dia-
leto) +4, Língua: Ôrquico (outro diale-
to) +2, Língua: Quenya +6, Língua:
Língua dos Rohirrim +4, Língua:
Sindarin +6, Língua: Westron (Geral)
+8, Saber: História (Dúne-dain) +7,
Saber: Raça (Dúnedain, Orcs) +6,
Saber: Reino (Arnor, o Leste, Eriador,
Gondor, Rohan) +4, Saber: Moria +2,
Imitação (Animais) +4, Observar
(Avistar) +10, Trovar (Compor Versos)
+6, Persuadir (Oratória) +8, Combate
de Alcance: Arcos +6, Combate de
Alcance: Armas de Arremesso +4,
Montar (Cavalo) +8, Correr +7, Arte
Naval (Velejar) +5, Esquadrinhar +6,
Poliórcética (Cata-pulta) +6, Dissimu-
lação (Ação Sorrateira) +8, Sobrevivên-

cia (Florestas, Montanhas, Planícies)
+10, Nadar +4, Rastrear (Orcs) +12,
Noção do Clima +5

VANTAGENS: Aliado 8 (os Sábios e
vários outros), Armadura de Heróis,
Corajoso, Comando 2, Amigo-dos-
elfos, Fiel (os Sábios/o Oeste), Mãos
Ferozes (+1 contra orcs), Previdente,
Mãos que Curam, Discernimento da
Honra, Incorrupível, Saque Rápido,
Posição 2 (Líder dos Dúnedain) [*pos-
teriormente, Posição 4 (Rei do Reino
Reunido)*], Resoluto, Severo, Obstina-
do, Recuperação Rápida, Valoroso,
Bravura, Vigília, Coração de Guerreiro,
Cabo-de-guerra, Mateiro

DEFEITOS: Dever (derrotar Sauron e
reclamar o trono do Reino Reunido),
Inimigo (os servos da Sombra), Amor
(Arwen)

SAÚDE: 14

CORAGEM: 7

RENOME: 14

EQUIPAMENTOS: Fragmentos de
Narsil (no romance, e depois do
Conselho de Elrond, a espada é forjada
novamente e rebatizada Andúril), espa-
da longa, punhal, vestes de Guardião

* Atributo ou reação preferenciais



NO ROMANCE

Nascido em 2931 TE, Aragorn (que significa "bravura régia") era o filho de Arathorn II e Gilraen, a Bela. Foi o segundo em sua linhagem a ostentar esse nome, sendo o primeiro o quinto líder dos dúnedain. Com a tenra idade de dois anos, ele se tornou o 16º e último líder quando seu pai foi morto pelos orcs. Temendo pela vida de seu filho, Gilraen escondeu-se em Valfenda com Aragorn, onde este era conhecido como Estel ("esperança", em sindarin). Ele cresceu ignaro de sua herança até os 20 anos. Então, Elrond revelou o passado de Aragorn.

Naquele mesmo ano, Aragorn conheceu Arwen Estrela da Tarde, filha de Elrond, e imediatamente perdeu-se de amor por ela. Depois disso, Aragorn deixou Valfenda para combater as forças da Sombra. Sob o nome de Thorongil, serviu tanto a Thengel de Rohan quanto ao Regente Ecthelion II de Gondor nos quase 70 anos que vagou pelos Ermos. Ele fez muitos bons amigos durante essa época, um dos quais foi Gandalf, a quem conheceu em 2956.

ANDÚRIL

*"E Aragorn lhe deu um novo nome,
chamando-a de Andúril, Chama do Oeste."*

— A Sociedade do Anel

Aragorn carregou por muito tempo os fragmentos de Narsil, a espada de Elendil, seu ancestral direto. A lâmina foi estilhaçada quando Sauron matou Elendil. Isildur, filho de Elendil, agarrou o punho da espada quebrada de seu pai e usou o fragmento ainda preso nele para decepar o dedo de Sauron que trazia o Um Anel. Os restos da espada tornaram-se um legado dos dunedain e foram, por fim, transmitidos a Aragorn.

Depois do Conselho de Elrond, no qual Aragorn concorda em guiar Frodo e o resto da Comitativa do Anel até Mordor, os ferreiros élficos forjam novamente a espada. Aragorn rebatiza a arma reformada como Andúril. Ela dá ao herdeiro de Isildur um bônus igual a +2 em testes de Combate com Armas e um bônus igual a +3 nos testes apropriados das perícias Inspirar e Intimidar. Não é uma espada mágica propriamente dita e não confere tais efeitos a ninguém mais. Esses bônus não foram calculados nos parâmetros de jogo de Aragorn e devem ser acrescentados quando isso for apropriado.

Posteriormente, quando estava em Lórien com a Sociedade, Aragorn recebeu de Galadriel uma bainha especial para a espada, coberta por uma gravura de flores e folhas bordada em ouro e prata, e incrustada com pedras preciosas formando runas élficas que detalham o nome e a linhagem da espada. Quando desembainhada, a espada não pode ser quebrada nem manchada, o que garante que ela jamais terá novamente a mesma sorte.

Em 2980, trabalhando com Gondor, ele maquinou a destruição de uma grande parte da frota dos Corsários de Umbar. Naquele ano, Aragorn também foi a Lórien, onde encontrou Arwen novamente. Sobre a colina de Cerin Amroth, os dois enamorados juraram fidelidade um ao outro, e Aragorn deu a Arwen o Anel de Barahir, um legado de seu povo. Infelizmente, Elrond recusou-se a dar a Arwen a permissão para casar-se com qualquer homem que não fosse rei tanto de Arnor quanto Gondor e, assim, os dois foram separados, embora ainda houvesse esperança.

Como monarca dos dunedain, Aragorn também era o líder dos Guardiões. Ele liderava seus camaradas no patrulhamento de Eriador, a terra entre as Montanhas Sombrias e as Montanhas Azuis, outrora o território do Reino de Arnor. Em 3001, o mesmo ano em que Bilbo deixou o Condado, Gandalf convenceu Aragorn a estender o patrulhamento ao redor do Condado para proteger os inocentes hobbits que ali viviam. Boa parte do povo de Eriador chamava-lhe Passolargo, sem reconhecer o sangue nobre de Aragorn ou de seus companheiros Guardiões.

Aragorn tinha um rosto pálido e severo, olhos cinzentos e penetrantes, cabelos escuros salpicados de branco e, quando necessário, um aspecto de grande majestade e força. Ele também era conhecido como Passolargo, Eleasar, Pedra Élfica, Perna Comprida, o Dúnadan, e muitos outros nomes.

NO FILME

Como Passolargo, Aragorn é pouco respeitado por aqueles a quem protege. Ele aparentemente gosta das coisas assim, pois mantém distância dos habitantes locais, mesmo em Biri. Ele cultivava um ar de mistério e ameaça que usa para intimidar os que o cercam, inclusive Frodo e seus amigos quando do primeiro encontro entre eles. Assim que Passolargo se revela como Aragorn, passa a mostrar um pouco mais da imponência necessária a um monarca.



Aragorn conquistou o coração de Arwen e, em nome dele, ela tem a intenção de renunciar à sua imortalidade quando do casamento dos dois. Ele está em conflito. Devido ao seu amor por ela, não deseja que ela envelheça e venha a morrer. A decisão, porém, não cabe a ele.

Aragorn aparentemente optou por ignorar sua herança até este ponto. Parece que quase nada o impede de ir a Gondor e reclamar seu direito hereditário, mas ele se recusa a fazê-lo. No início, Boromir não compreende essa decisão, o que gera uma desavença com Aragorn que, segundo suas desconfianças, ambicionaria o poder de seu pai.

Apesar de aparentemente ter nascido para envergar o poder, Aragorn tem pouca utilidade para ele. Ele não cobiça o Anel da mesma maneira que Boromir. Além disso, quando tem a oportunidade de impedir Frodo de levar pessoalmente o Anel até Mordor, ele respeita os desejos do hobbit e permite-lhe continuar sozinho.

NO JOGO

Nos anos anteriores à Guerra do Anel, Aragorn pode ser encontrado em várias partes diferentes da Terra-média. De 3000 a 3017, ele passa um bom tempo procurando Gollum, uma busca que o leva bem longe. Nessa época, ele também pode ser encontrado em Eriador, particularmente perto das fronteiras do Condado. Antes disso, Aragorn perambula por toda a Terra-média e, portanto, é um bom personagem para aparecer a qualquer hora, praticamente em qualquer lugar.

Na época da Guerra do Anel, Aragorn tem lépidos 87 anos. Como descendente da linhagem real de Númenor, ele vive muito mais que a maioria dos homens e não demonstra os estragos do tempo, a não ser por alguns cabelos brancos e pela sabedoria em seus olhos.

Aragorn prefere manter distância daqueles que não conhece. Apesar de sua natureza reservada, deseja proteger os bons e os inocentes. Quando acha

necessário, entra relutantemente em cena para intervir numa situação. Normalmente, prefere apenas oferecer um ou dois conselhos sinceros com frases curtas e breves. Ele vê a si mesmo como um guia, não um guarda.

Se de fato intervir para ajudar os heróis, Aragorn geralmente o fará da maneira mais simples e inteligente possível. Ele é um homem com muitas obrigações diferentes e não pode se dar ao luxo de perder tempo em aventuras com aqueles que não têm a mesma missão.

Na maior parte do tempo, Aragorn veste suas roupas de viagem e não revela seu verdadeiro nome. Seu apelido preferido é Passolargo, embora geralmente deixe que as pessoas o chamem como bem entenderem.

Aragorn pode ser um amigo valioso. Entretanto, às vezes ele pede aos amigos uma mãozinha para defender aqueles que precisam de proteção. Os heróis que se beneficiam de sua sabedoria podem esperar um convite para retribuir o favor no futuro.



ARWEN

*"Foi assim que Frodo viu aquela
que poucos mortais viram: Arwen,
a filha de Elrond (...)"*

*Frodo nunca tinha visto uma criatura
tão adorável, nem imaginado (...)"*

— A Sociedade do Anel

RAÇA: Elfa (meio-elfa — parte sindarin, parte noldorin e parte dúnadan)

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 15 (+4)*, Agilidade 12 (+3), Vitalidade 10 (+2),

Percepção 11 (+2), Força 9 (+1), Espírito 12 (+1)*

REAÇÕES: Vigor +2, Presteza +3, Força de Vontade +8*, Sabedoria +4

ORDEM Mágico, nobre

HABILIDADES DE ORDEM: Deferência, Encantamento, Aspecto Nobre, Santuário (Valfenda), Poder do Santuário, Lançar Encantos

EVOLUÇÕES: 33

ENCANTOS: Encontrar e Retornar, Encanto de Cura, Linguagem da Mente, Sentir Poder (habilidade), Pensamentos Revelados, Modelar a Água

PERÍCIAS: Acrobacia (Equilíbrio) +7, Combate com Armas: Espadas +10, Debater (Parlamentar) +10, Cura (Tratar Doença) +6, Inquirir (Conversar) +5, Inspirar +8, Intimidar (Majestade) +11, Língua: Sindarin +5, Língua: Westron (Geral) +4, Saber: Ervas +3, Saber: História (Elfos e Homens) +5, Saber: Raça (Elfos e Homens) +4, Saber: Mágica +2, Saber: Reino (Arnor, Gondor, Lórien, Valfenda) +4, Observar (Sentir Poder, Avistar) +4, Trovar: Cantar +7, Persuadir (Cativar) +17, Montar (Cavalo) +11, Correr +6, Esquadrinhar +8, Dissimulação (Inspeccionar) +7, Noção do Clima +3

VANTAGENS: Aliado 7 (Elrond, Aragorn, Galadriel, Celeborn e outros membros dos Sábios e poderosos por toda a Terra-média), Eloquentes, Lindo, Mãos que Curam, Tesouro 5 (Valfenda), Incorrupível, Olhos Penetrantes, Posição 1, Obstinado, Recuperação Rápida

DEFEITOS: Dever (para com Valfenda e seu pai), Inimigo (a Sombra e seus servos)

SAÚDE: 11

CORAGEM: 6

RENOME: 25

EQUIPAMENTOS: Valfenda e tudo o mais que o local encerra

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Célebre mesmo entre os elfos por sua beleza, Arwen Undómiel ("Estrela da Tarde") era a filha de Elrond com sua

esposa Celebrian. Nasceu em Valfenda, em 241 TE, e passou boa parte de sua vida lá mesmo, com seus pais, ou então com os avós maternos — Celeborn e Galadriel —, em Lórien. Ela tinha mais de 2700 anos quando conheceu Aragorn em Valfenda, em 2951 TE. Os dois apaixonaram-se instantaneamente, embora somente 29 anos depois os enamorados viessem a selar seu compromisso em Cerin Amroth, uma colina coberta de flores nos bosques da bela Lórien.

Elrond proibiu o casamento de Arwen com qualquer homem que não fosse o rei tanto de Gondor quanto de Arnor. Com isso, é possível que estivesse tentando impor uma tarefa impossível, pois sabia que, caso Arwen se casasse com Aragorn, ela teria de optar por se tornar mortal. Como pai, Elrond poderia, talvez, ser perdoado por desejar que sua filha jamais perecesse.

Arwen tinha cabelos e olhos escuros. Nesse aspecto, ela era como Lúthien, uma antiga dama élfica que também se apaixonou por um homem mortal e preferiu morrer a viver sem ele por toda a eternidade. Os paralelos entre a história de Lúthien e Beren e a de Arwen e Aragorn são inequívocos, o que confere ao amor dos dois um quê de tragédia, mas não de desesperança.

Arwen é a mais jovem descendente de Elrond. Seus irmãos mais velhos — Elladan e Elrohir, gêmeos idênticos — passam a maior parte do tempo em Valfenda, trabalhando com o pai.

Em 2509, Arwen e sua mãe iam de Lórien para Valfenda quando orcs emboscaram a caravana. Arwen escapou, mas sua mãe foi capturada e levada aos covis dos orcs nas Montanhas Sombrias. Elladan e Elrohir resgataram-na logo depois. Infelizmente, porém, ela foi envenenada por uma flecha orc e teve de deixar a Terra-média no ano seguinte para não morrer.

Depois que sua mãe atravessou o Mar em 2510, Arwen tornou-se a Senhora de Valfenda. Ela auxiliava seu pai em

muitos assuntos de estado, embora ainda passasse boa parte de seu tempo visitando Lórien também. Ela adora o pai e os irmãos e faria o que estivesse ao seu alcance para ajudá-los em qualquer diligência.

Arwen usa um penhor da afeição de Aragorn: o Anel de Barahir, que tem a forma de duas serpentes, uma devorando a cauda da outra. Minúsculas esmeraldas foram incrustadas no lugar dos olhos das serpentes. Acima das serpentes jaz a corola de uma flor dourada que lembra a da *elanor* que floresce no topo de Cerin Amroth, o lugar onde Aragorn deu o anel a Arwen.



NO FILME

A versão de Jackson para Arwen é muito mais moderna e forte do que a personagem imaginada por Tolkien. No filme, Arwen é uma amazona e batedora consumada, alguém capaz não apenas de bater a maioria dos nazgûl com seu cavalo branco, como também de lançar sobre eles a fúria do Rio Anduin. Nesse aspecto, ela suplanta o papel de Glorfindel, de modo que se pode assumir que ela é tão poderosa quanto ele seria, talvez mais. Sua bravura é certamente inquestionável. Alguém que consegue fazer frente aos nazgûl é capaz de lidar com praticamente qualquer outra coisa.

Apesar de sua experiência como batedora, Arwen é ainda uma elfa de beleza e refinamento incomparáveis, como apropriado a uma elfa de sua posição. Com o andamento do filme, ela se compromete com Aragorn enquanto eles estão em Valfenda. Assim procedendo, renuncia à sua imortalidade apesar dos protestos dele e, provavelmente, dos de seu pai, Elrond. Ela não serve a ninguém: é uma pessoa independente que responde por si mesma e por seu coração.

NO JOGO

Empregar Arwen no jogo depende de qual Arwen o Narrador deseja usar: a do filme ou a do livro. As duas são personagens distintamente diferentes, possivelmente muito mais que quaisquer outras duas versões de personagens encontrados no livro e no filme.

A Arwen dos livros é quase sempre encontrada em Valfenda ou Lórien. É improvável encontrá-la em qualquer outro lugar. É possível que um bando de heróis cruzasse com Arwen em trânsito entre os dois locais, mas estes encontros seriam provavelmente breves e distantes, a menos que houvesse alguma necessidade premente para os dois grupos trocarem palavras. Desde sua quase captura pelos orcs das Montanhas Sombrias, Arwen é cautelosa quanto a viagens. Seus irmãos a acompanham em

muitas de suas viagens e, quando não estão com ela ou com o pai, passam seus dias caçando orcs, vingando-se do sofrimento infligido à mãe.

A Arwen dos filmes é uma aliada muito mais provável. Embora viaje frequentemente entre Lórien e Valfenda, ela geralmente o faz sozinha ou na companhia de apenas alguns amigos íntimos. Além do mais, ela acompanha os irmãos constantemente em suas patrulhas pelas cercanias dos dois grandes domínios élficos, e nisso ela se sai muito bem.

Se Arwen encontrasse os heróis nos Ermos, desconfiaria deles instantaneamente. Apesar de amar um homem, ela sente a desconfiança típica dos elfos em relação a forasteiros, embora talvez um pouco menos do que seria esperado. Assim que os heróis conquistarem sua aprovação, ela se mostrará acessível e terna como poucas damas élficas seriam capazes. Ela é realmente única entre as mulheres élficas.

Em Lórien, e especialmente em Valfenda, Arwen representa o papel da anfitriã encantadora. Ela é sempre cortês, embora talvez um pouco mais distante que o normal. Sabe muito bem que há quem goste de jogos diplomáticos nestes lugares e faz o que pode para evitar sensatamente tais embaraços. Ela tem pouco interesse pela política. Com 2777 anos, já viu o bastante dessas coisas.



BILBO BOLSEIRO

— *Que bom! Que bom estar partindo novamente, partindo na Estrada com os anões! É isso que eu realmente quis durante muitos anos!*
— Bilbo Bolseiro, *A Sociedade do Anel*

RAÇA: Hobbit (Cascalva)

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

ATRIBUTOS: Porte 9 (+1)*, Agilidade 11 (+2)*, Percepção 10 (+2), Força 5 (+0), Vitalidade 7 (+0), Espírito 9 (+1)

CORRUPÇÃO: 6

REAÇÕES: Vigor (0, Presteza +2, Força de Vontade +1*, Sabedoria +2

ORDEM Nobre, gatuno

HABILIDADES DE ORDEM:

Cortesão, Deferência, Esconder-se nas Sombras, Sorte do Patife

EVOLUÇÕES: 11

PERÍCIAS: Acrobacia (Equilíbrio) +1, Avaliar (Ouro) +3, Combate com Armas: Espadas +3, Escalar +3, Ofício: Culinária +4, Debater (Negociar) +2, Jogos (Adivinhas) +3, Inquirir (Conversar) +2, Inspirar +2, Saltar +1, Língua: Quenya +2, Língua: Sindarin +2, Língua: Westron (Geral, Dialeto dos Hobbits) +3, Prestidigitação (Punga) +1, Saber: História (Elfos, Homens, Hobbits) +2, Saber: Reino (Eriador, O Condado) +3, Observar (Avistar) +3, Persuadir (En-gambelar) +4, Combate de Alcance: Armas de Arremesso +3, Montar (Pônei) +2, Esquadrinhar +3, Sobrevivência (Florestas) +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +5

VANTAGENS: Aliado 3 (Aragorn, Elrond, Gandalf), Corpo Fechado, Amigo-dos-elfos, Tesouro 3, Incorruptível

DEFEITOS: Inimigo (Gollum), Juramento (contrato para roubar para Thorin, agora cumprido)

SAÚDE: 7

CORAGEM: 4

RENOME: 2

EQUIPAMENTOS: Roupas, diário pessoal, equipamento de viagem, cachimbo e erva-de-fumo

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Antes da Guerra do Anel, Bilbo Bolseiro é de longe o hobbit mais aventureiro, cosmopolita e viajado do Condado. Filho de Bungo Bolseiro e Beladona Tûk — e neto do próprio Velho Tûk —, teve a aventura de uma vida uma geração atrás ou mais. Como o 14º membro da demanda de Thorin Escudo de Carvalho para retomar a Montanha Solitária do dragão Smaug, Bilbo viajou muito mais longe que qualquer outro hobbit no Condado até essa data.

Ao longo de sua aventura (contada em detalhes em *O Hobbit*), Bilbo perdeu-se nas cavernas sob as Montanhas Sombrias. Lá, encontrou um anel de ouro, sem adornos, capaz de torná-lo magicamente invisível. Depois de escapar de Gollum, o dono anterior da jóia, Bilbo fez bom uso do Anel para ajudar os anões a alcançarem seus objetivos.

Assim que retornou ao Condado, Bilbo abandonou as aventuras permanentemente, ou foi o que ele pensou. Ele viveu pacificamente durante muitos anos na mansão de sua família: Bolsão, A Colina, Vila dos Hobbits. No seu 111º aniversário, Bilbo deu uma festa fantástica para si e para seu herdeiro, Frodo Bolseiro, um jovem hobbit exatamente 78 anos mais jovem que Bilbo, nascido na mesma data. Naquela mesma noite, Bilbo abandonou a Vila dos Hobbits para sempre, deixando quase tudo que possuía como herança para Frodo, inclusive seu velho anel.

Depois de deixar o Condado, Bilbo foi para Valfenda, e ali ficou durante algum tempo. Logo depois, empreendeu uma viagem a Valle, refazendo, de modo geral, o trajeto de sua aventura, embora a jornada fosse muito mais pacífica dessa vez. Lá, visitou a Montanha Solitária e passou algum tempo com seus velhos amigos da Companhia de Thorin — pelo menos com aqueles que sobreviveram ou não partiram para tentar retomar Moria.

Bilbo retornou a Valfenda depois de terminada sua visita e foi lá que ele planejou viver o resto de seus dias. Dizer que ficou surpreso quando Gandalf apareceu por lá em 3018 TE e anunciou que o anel de Bilbo era, na verdade, o Um Anel de Sauron, o Senhor do Escuro, seria mentira. Bilbo ofereceu-se para ficar com o anel de Frodo e levá-lo à Montanha da Perdição para ali ser destruído, mas Frodo percebeu no mesmo instante que Bilbo não tinha mais saúde para levar a cabo tal tarefa. Enquanto Bilbo possuiu o anel, este o manteve jovem. Livre de sua influência direta, o hobbit, normalmente tão bem conservado, envelheceu rapidamente.

Antes que Frodo partisse na Demanda da Montanha da Perdição, Bilbo lhe deu dois de seus bens mais estimados: Ferroada e uma cota de malha de *mithril*. O velho hobbit temia que aquela fosse a última vez que ele veria seu jovem protegido, a pessoa que ele mais amava na vida.

NO FILME

Embora os vizinhos de Bilbo o considerassem estranho, ele era um dos hobbits mais ricos e populares em toda a Terra-média. Sua festa "muito esperada" foi a mais extravagante que o Condado já vira, e as pessoas dela falariam durante gerações.

Embora seja quase uma lenda entre os hobbits, Bilbo ainda duvida de si mesmo. Isso talvez tenha algo a ver com o fato de se sentir "fino e esticado" em função dos longos anos de uso do Um Anel. Apesar de pos-

suir o Anel, Bilbo não faz a menor idéia de seu real poder e permite que o hediondo invento o influencie sem muito medo de ser descoberto.

Bilbo consegue abandonar o Anel de livre e espontânea vontade, demonstrando que o domínio da jóia sobre ele não é total. Logo depois disso, ele começa a envelhecer a uma velocidade tal que o faz ganhar muitos anos no intervalo de meras semanas.

Na única vez em que vê o Anel com Frodo, Bilbo pede para dar uma olhada na jóia. Quando Frodo recusa-se a fazê-lo, Bilbo se transforma momentaneamente em algum tipo de criatura maligna, desejosa do Anel. Isso mostra que todos aqueles tocados pelo Anel são maculados pela experiência para todo o sempre.

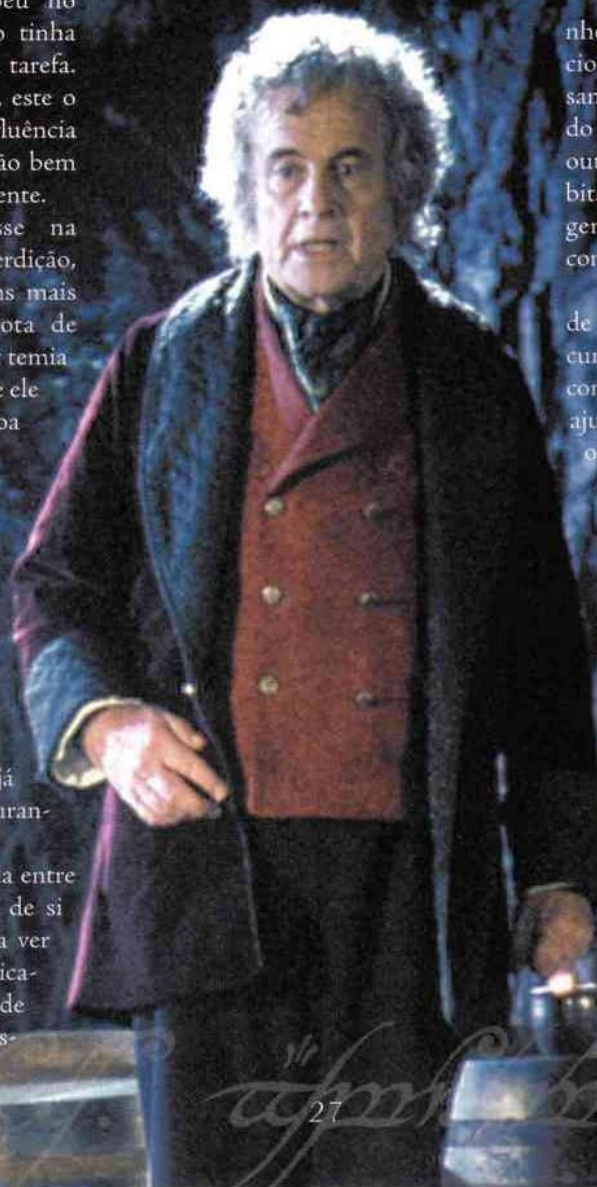
NO JOGO

Bilbo vive exclusivamente no Condado de 2942 TE a 3001 TE. Nesse período, pode ser encontrado principalmente em Bolsão, embora visite ocasionalmente os amigos e parentes em todo o Condado, especialmente na Terra dos Tûks e na Terra dos Buques. A maioria dos hobbits acha Bilbo um pouco esquisito demais e, sempre que possível, atravessa a rua para evitá-lo. As únicas exceções de fato são os primos mais jovens de Bilbo, como Frodo. Eles apreciam suas histórias aventureiras e deixam-se inspirar por elas ocasionalmente. Isso faz Bilbo vibrar mais até do que gostaria de admitir e explica em parte por que ele começou a escrever um relato de suas viagens em proveito da história do Condado.

Há uma boa chance de que estranhos visitando o Condado sejam direcionados a Bolsão se estiverem precisando de ajuda. Bilbo é muito conhecido por sua disposição em conversar com outras pessoas que a maioria dos hobbits honestos evitaria. Anões e elfos geralmente visitam sua casa, assim como Gandalf de vez em quando.

Bilbo não está realmente a procura de uma outra aventura, embora as circunstâncias possam exigir justamente o contrário. Apesar disso, ele se dispõe a ajudar todos os aventureiros que, na opinião dele, lutem por uma causa boa e justa.

Depois de Bilbo deixar o Condado, é muito mais provável encontrá-lo na estrada. Embora mencione apenas uma viagem a Valle no romance, é possível que ele tenha vivido algumas pequenas aventuras nos 17 anos entre sua festa de onzena e um ano e o início da Guerra do Anel. Se o Narrador estiver seguindo de perto a cronologia do filme, isto será muito menos provável, pois Bilbo vai diretamente da Vila dos Hobbits a Valfenda, mas não há por que ele não ter um ou dois encontros ao longo do caminho.



Enquanto o Anel estiver com Bilbo, o hobbit guardará segredo da existência da jóia, a não ser para os amigos mais íntimos. Certamente ele não revelaria nada sobre o Anel a estranhos ou mesmo conhecidos. Ele também sabe que não é terrivelmente poderoso e, se for pressionado, estará pronto a usar o Anel para escapar.

Caso se meta em encrenra, Bilbo tem alguns amigos poderosos zelando por ele e dispostos a ajudá-lo. Gandalf e Aragorn são apenas dois dos que mais provavelmente viriam em seu auxílio, mas outros — como Elrond — com certeza também estariam disponíveis.

Depois de renunciar ao Anel, Bilbo se sente muito mais cansado. Ele gosta de falar do passado com frequência e passa boa parte do tempo escrevendo suas memórias. Ainda assim, apesar de aparentar o contrário, ele tem a mente lúcida e um coração valente. Apesar de ter 129 anos de idade quando a Guerra do Anel tem início (ou apenas 111 no filme), ele ainda é o hobbit mais sábio e bem-sucedido da época.



FRODO BOLSEIRO

“— *Levarci o anel (...).*”

Embora não conheça o caminho.”

— *Frodo Bolseiro, A Sociedade do Anel*

RAÇA: Hobbit (Cascalva)

HABILIDADES RACIAIS: Seis Refeições ao Dia, Povo Pequeno, Passos Ligeiros, Certo no Alvo, Duro como Velhas Raízes de Árvores

ATRIBUTOS: Vitalidade 8 (+1), Agilidade 6 (+0), Percepção 9 (+1), Força 4 (+0), Porte 8 (+1)*, Espírito 9 (+1)*

CORRUPÇÃO: 2. Eleva-se lentamente ao longo de sua demanda até atingir 9 em Sammath Naur.

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

ORDEM Nobre

HABILIDADES DE ORDEM:

Deferência

EVOLUÇÕES: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas +3, Ofício: Culinária +3, Discernimento +5, Língua: Quenya +2, Língua: Sindarin +2, Língua: Westron (Geral, Dialeto dos Hobbits) +6, Saber: História (Hobbits) +6, Saber: Reino (O Condado) +7, Saber: Anéis de Poder +1, Observar (Avistar) +6, Trovar: Compor Versos +3, Dissimulação (Esconder-se) +6, Sobrevivência (Florestas) +5

VANTAGENS: Aliado 6 (Gandalf, Elrond e outros entre os Sábios), Amigo-dos-elfos, Fiel (os Sábios), Graças da Sorte, Tesouro 3 (o tesouro de Bilbo), Incorruptível, Resoluto

DEFEITOS: Dever (salvaguardar e, por fim, destruir o Um Anel), Inimigo (servos de Sauron)

SAÚDE: 8

CORAGEM: 4

RENOME: 2

EQUIPAMENTOS: O Um Anel (ver RPG O Senhor dos Anéis, p. 199), Ferroada (ver RPG O Senhor dos Anéis,

p. 196), cota de malha de mithril (Dano Absorvido 17), roupas, equipamento de viagem, cachimbo e erva-de-fumo.

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Frodo nasceu em 2968 TE, na Terra dos Buques, a leste do Condado propriamente dito, na outra margem do Rio Brandevin. Seu pai era Drogo Bolseiro, um primo em segundo grau de Bilbo Bolseiro, o que significa que Frodo era primo em terceiro grau de Bilbo por esse lado da família. A mãe de Frodo era Prímula Brandebuque, prima de Bilbo por parte de mãe, fazendo dele primo em segundo grau de Frodo por esse lado. Depois que Prímula casou-se com Drogo, o casal passou a viver com a família extensa dela na Sede do Brandevin, e foi lá que Frodo nasceu.

Frodo ficou órfão em 2980 TE, à tenra idade de 12 anos, quando seus pais se afogaram num acidente de barco no Brandevin. Depois dessa perda terrível, a família Brandebuque criou-o como um filho.

Bilbo Bolseiro afeiçoou-se ao seu jovem primo e, quando Frodo completou 21 anos, Bilbo pediu-lhe que viesse morar com ele em Bolsão. Bilbo ali vivera sozinho desde que sua mãe morrera 55 anos antes. Assim como Bilbo, Frodo sentia-se muito mais à vontade na companhia de seus primos mais jovens. Merry Brandebuque era 14 anos mais jovem que Frodo, e Pippin tinha 22 anos a menos. Sam era 12 anos mais jovem que Frodo, o que tornava Frodo o mais velho dos hobbits que fizeram parte da Sociedade do Anel.

Quando deixou o Condado depois da festa de seu onzentésimo primeiro aniversário, Bilbo fez de Frodo seu herdeiro, e o jovem hobbit passou a viver sozinho e confortavelmente em Bolsão até ser forçado a fugir do Condado, 17 anos depois. Entre as muitas coisas deixadas para Frodo estava o anel mágico de Bilbo — que Frodo, mais tarde, soube por Gandalf tratar-se do Um Anel. Para impedir que o Inimigo recuperasse o Anel, Frodo levou-o primeiro

a Valfenda e, então, na Demanda da Montanha da Perdição. Ele abandonou a Sociedade do Anel em Amon Hen, depois de Boromir tentar tomar-lhe o Anel à força.

Apesar de ser o hobbit mais maduro na Sociedade, Frodo viu-se tão perdido nos Ermos quanto os demais. Embora admirasse Bilbo e adorasse escutar as histórias de suas aventuras, Frodo descobriu que, na verdade, viver uma aventura dava muito mais trabalho do que ele jamais sonhara. Ainda assim, sua jornada não foi tão voluntária quanto a de Bilbo. Frodo nunca quis o Anel, e o fato de possuí-lo fez com que tivesse de fugir para salvar a vida, colocando em perigo praticamente todos que encontrava.

Um dos nazgûl atinge Frodo no Topo do Vento com uma faca de Morgul, ferindo-o de tal maneira que ele jamais viria a se recuperar de fato. Frodo é atacado muitas vezes posteriormente, mas, ainda em Valfenda, Bilbo dá a ele as últimas peças de seu equipamento de aventureiro: a espada encantada Ferroadada e uma cota de malha de *mithril*, que salva a vida de Frodo mais de uma vez.

Ao longo de todo o romance, Frodo pergunta a almas mais sábias se estariam dispostas a aliviá-lo do fardo do Anel. Sua oferta é consistentemente recusada por todos. No entanto, quando Boromir tenta de fato tomar-lhe o Anel, Frodo finalmente decide que a tarefa de destruir o Anel é somente sua. O fato marca um momento decisivo para esse valente hobbit.

NO FILME

Frodo é um pouco mais esperto no filme que no romance. É ele quem resolve o enigma da Porta Oeste de Moria, por exemplo, quando o próprio

Gandalf se acha confuso. Isso, é claro, combina muito bem com o amor dos hobbits por adivinhas, e parece uma alteração natural da história.

Também no filme, Frodo oferece o Anel a Aragorn depois de Boromir atacá-lo, algo que não faz no romance. Nesse momento, porém, fica claro que ele está realmente mostrando a Aragorn que sabe que a tentação do Anel faz com que o Portador não possa confiar em ninguém. Aragorn também o compreende, e é por isso que ele deixa Frodo partir sozinho.

Frodo está muito mais desesperado no filme. Ao invés dos anos de amadurecimento depois do sumiço de Bilbo e dos meses de preparação antes da própria partida ao descobrir a verdadeira natureza do Anel, ele tem apenas dias. Os Cavaleiros Negros o acoçam desde o momento em que Frodo descobre o risco que corre, e Valfenda não lhe oferece o mesmo alívio proporcionado no romance. Tudo acontece num ritmo muito mais intenso, e é visível a pressão que oprime Frodo.

NO JOGO

Antes de se tornar senhor de Bolsão, Frodo é simplesmente um hobbit afável com sorte bastante para viver com seu primo rico. Ele não precisa trabalhar e passa muitos de seus dias a visitar amigos e a explorar o Condado. Entretanto, ele nunca vai além da Terra dos Buques, e isso apenas irregularmente. Ele sonha algum dia partir em aventuras, mas não consegue realmente entender o perigo que tais empreendimentos acarretam.

Depois do sumiço de Bilbo, Frodo rapidamente começa a amadurecer. Ele é responsável por sua casa e seu próprio destino agora, ou assim acredita. Ele prospera rapidamente, mas apenas na medida possível a alguém que leva uma vida tão protegida quanto a da maioria dos hobbits.

Durante sua fuga para Valfenda, a alegria de Frodo por se ver na Estrada rapidamente transforma-se em medo ao perceber que sua própria vida está em jogo. Em Valfenda, ele mostra os primeiros sinais de verdadeira maturidade quando se oferece para assumir a tarefa de levar o Anel à Montanha da Perdição com o objetivo de destruí-lo. Essa determinação vai se consolidando ao longo da jornada até ele estar pronto para assumir a tarefa sem qualquer ajuda, aceitando apenas relutantemente o auxílio de Sam.

Aqueles que cruzarem com Frodo antes de ele conhecer o segredo do Anel de Bilbo encontrarão um hobbit sereno, de riso fácil e poucas preocupações. Ele é generoso com seu tempo e seu dinheiro, além de ser um anfitrião generoso e afável.

Depois de conhecer o poder do Anel, ele se torna bem mais reservado e discreto. Faz o possível para evitar estranhos e abrevia as conversas até mesmo com seus amigos. O alívio que sente ao descobrir que não foi muito eficiente em enganar aqueles que melhor o conhecem é palpável, pois realmente deseja a ajuda deles, mas não quer colocá-los em perigo.



O UM ANEL

— 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

Sauron forjou o Um Anel como um anel mestre para controlar os outros Anéis de Poder e, dessa forma, dominar os Povos Livres da Terra-média. As palavras do encantamento do Anel, pronunciadas por Sauron quando da criação dessa argola de ouro aparentemente sem adornos, estão gravadas ao longo das faces interna e externa do anel. Quando o anel é aquecido, as letras que formam essas palavras brilham como se iluminadas de dentro para fora.

Sendo um receptáculo de boa parte do poder de Sauron, o Um Anel é invulnerável. Apenas as chamas de Orodruin conseguem derretê-lo ou danificá-lo. É capaz de subtrair-se à visão de outras pessoas quando usado. Alguém que use um dos Anéis maiores, ou de poder comparável, pode enxergar o Um Anel na mão de seu portador, mas as pessoas sem esse poder nada vêem, ou então tomam o que vêem por alguma outra coisa. Além disso, o Anel pode mudar ligeiramente de tamanho, aumentando o suficiente para esconder o dedo de um portador desatento — como fez quando Isildur tentou escapar de uma emboscada dos orcs atravessando o Anduin a nado, e quando decidiu abandonar Gollum.

O Um Anel subjuga a vontade de qualquer um que o guarde consigo, mesmo por pouco tempo. Se um personagem possuir o Um Anel, terá de pas-

sar num teste de Força de Vontade contra NA 25 para se livrar voluntariamente dele, sujeitá-lo a riscos ou permitir que outra pessoa o veja ou manuseie. Terá de passar num teste de Força de Vontade contra NA 15 para evitar atacar ou fugir de qualquer um que peça para ver ou segurar a jóia. Se alguém conseguir tomar à força o Anel de um portador, o infeliz que o perdeu terá de passar num teste de Força de Vontade contra NA 20 para não enlouquecer de pesar e desejo.

estiver invisível, o personagem não pode ser visto, embora possa ser percebido por meio da audição ou do olfato. Além disso, ele ainda produz uma sombra, por mais tênue e oscilante que esta seja. O Anel tampouco oculta qualquer fonte de luz que o portador carregue consigo — como uma tocha ou a luminescência de uma espada encantada — nem qualquer som que este venha a produzir. Em combate, o personagem invisível recebe um bônus igual a +10

nos testes de ataque. Supondo-se que algum inimigo seja ca-

paz de adivinhar onde

ele esteja para con-

tra-atacar, todos

os testes feitos

com o objeti-

vo de atingir

o portador

estão sujei-

tos a uma

penalidade

igual a -10.

Ao usar

o Um Anel,

uma pessoa

de poder e

vontade sufi-

cientes — tipica-

mente alguém com

pelo menos um total

de 10 evoluções, um

Porte de 10 ou mais, ou uma

Força de Vontade maior ou igual

a +4 — pode exercer o poder de

Comandar. Funciona como o encanto

de mesmo nome, mas o portador não

precisa fazer nenhum teste para resistir

à fadiga. O Anel também acentua

outras habilidades, a critério do Nar-

rador. Pode proporcionar alguns bônus

a Porte, Força de Vontade, Inspirar ou

Intimidar, tornar todos os encantos do

portador 50% ou 100% mais poderosos,

ou algo do gênero. Os efeitos precisos

variam de um personagem a outro,

segundo sua natureza, vontade, disposi-

ção e habilidades.

O Anel confere outros poderes ao

seu portador. Primeiro, aguça sua audi-

ção, fornecendo um bônus igual a +4

em todos os testes de Observar Audi-

ção) e testes relacionados à Percepção.

O Um Anel prolonga a vida do portador. A princípio, isso pode parecer uma dádiva maravilhosa, mas, com o passar do tempo, torna-se um fardo. O portador sente-se "esticado", fino. Por fim, despedaçado pelo desejo que sente por seu Anel e pelo desespero causado pelo fardo, ele se torna algo semelhante a mais um espectro sob o comando de Sauron. Contudo, isso leva um bom tempo, no mínimo 500 anos.

O Um Anel confere poder de acordo com a estatura do portador. As pessoas pequenas, como os hobbits, conferem meramente o prolongamento da vida e o poder da invisibilidade. Enquanto



Ao mesmo tempo — já que, ao usá-lo, o personagem é lançado ao mundo dos espectros e das sombras —, obscurece-lhe a visão (-2 nos testes de Observar (Avistar) e testes relacionados à Percepção), mas permite-lhe enxergar no escuro (substitua todas as penalidades provocadas pela escuridão, neblina etc. por uma penalidade uniforme igual a -2). Segundo, permite ao portador compreender a fala de todos os que servem à Sombra como se tivesse pelo menos 5 níveis nas perícias apropriadas relacionadas à Língua.

Antes de mais nada, a um portador de poder suficiente o Um Anel revela todas as coisas realizadas — no passado ou no presente — com os outros Anéis e, do mesmo modo, revela os corações, as mentes e os pensamentos de seus portadores. Pior ainda, permite ao portador exercer seu poder de Comandar sobre qualquer pessoa que use um dos outros Anéis, apesar da distância entre eles, e os portadores dos outros Anéis são submetidos a uma penalidade igual a -5 nos seus testes de Força de Vontade para resistir a isso.

Carregar o Um Anel é um fardo que só se torna pior quando o portador se aproxima de Mordor. Enquanto estiver a mais de 480 quilômetros de Mordor, o portador do Anel precisa apenas passar num teste de Vigor contra NA 5 uma vez ao dia para resistir à perda de Níveis de Fadiga. Entre 160 e 480 quilômetros, o NA sobe para 10. A 160 quilômetros de Mordor, sobe para 15. Estando de fato em Mordor, o personagem tem de fazer o teste contra NA 15 uma vez por hora.

Carregar ou usar inocentemente o Um Anel exige que o personagem faça testes para resistir à Corrupção. Colocar o Anel com a intenção de usá-lo para fins malignos, maliciosos ou tirânicos faz com que o portador ganhe automaticamente Corrupção +6 ou mais. Realizar atos malignos, maliciosos ou tirânicos enquanto usar o Anel, mesmo que este tenha sido colocado de maneira inocente, faz com que o portador ganhe automaticamente Corrupção +2 ou mais.

Alguns poderes de grande inocência ou força podem resistir ao Um Anel. Por exemplo, a jóia não exerce qualquer poder sobre Tom Bombadil.



FERROADA

“[Bilbo] tirou da caixa uma pequena espada, que estava dentro de uma bainha de couro velha e desgastada. Então puxou-a, e a lâmina polida e bem cuidada reluziu de repente (...).”

— A Sociedade do Anel

Enquanto viajava para as Montanhas Sombrias com a companhia de Thorin, Bilbo e seus novos amigos encontraram por acaso um trio de trolls que os capturou. Os trolls discutiram muito tempo sobre a melhor maneira de devorar suas vítimas. Perdendo a noção do tempo, foram atingidos pelos primeiros raios do sol quando chegou a manhã, o que os transformou em pedra.

Vasculhando o covil dos trolls, Bilbo e os anões encontraram três espadas élficas. Sem dúvida, haviam pertencido outrora às vítimas anteriores daquelas criaturas hediondas.

Forjada tempos atrás pelos ferreiros élficos de Gondolin, Ferroada é uma maldição para os orcs, proporcionando um bônus igual a +5 nos testes de ataque para acertar essas criaturas. Além disso, a lâmina de Ferroada brilha com uma luz azulada na presença de orcs, alertando o portador de que ele está em perigo. Detecta orcs num raio de 500 metros. A luz torna-se mais brilhante quanto mais perto estiverem os orcs e quanto maior o número deles. Essa luz machuca os olhos dos orcs e leva o terror aos seus corações. O portador de Ferroada ganha um bônus de +5 nos testes da perícia Intimidar contra orcs quando a arma for desembainhada. Quando os orcs estiverem a 100 metros de distância, a lâmina exposta emite luz equivalente a de uma tocha. Isso pode trazer dificuldades para seu portador se o mesmo estiver tentando se esconder, eliminando todos os seus possíveis bônus por se encontrar no escuro.

Ferroada também é excelente para atravessar armaduras e outros objetos de metal, como correntes. O valor de proteção de qualquer armadura é reduzido pela metade para fins de resistência ao dano provocado por essa arma.

O FRASCO DE GALADRIEL

“— Este frasco — disse ela — contém a luz da estrela de Eärendil (...).
Que essa luz ilumine os lugares escuros por onde passar,
quando todas as outras luzes se apagarem.”
— Galadriel, *A Sociedade do Anel*

Este pequeno frasco de cristal, que Galadriel deu a Frodo, tem dois poderes. Primeiro, cria luz — uma luz brilhante e pura que aflige seres corrompidos e malignos. Não apenas proporciona iluminação como confere um bônus igual a +2 nos testes apropriados das perícias Inspirar, Intimidar e da reação Força de Vontade. A luz pode diminuir em lugares de grande maldade e escuridão, reduzindo o bônus a +1, mas jamais se extingue completamente. Se a pessoa que segura o frasco invocar o nome de Elbereth, ou empregar palavras de poder similares, a luz brilhará mais intensamente, proporcionando maior iluminação por algum tempo. Entretanto, isso não afeta o bônus.

Segundo, o frasco é capaz de dispersar alguns efeitos estáticos da feitiçaria, como a mágica que protege a Torre de Cirith Ungol. O usuário deve segurar o frasco diante de si e fazer um teste de Força de Vontade contra um NA estabelecido pelo Narrador, com base no poder do feitiço. Se tiver sucesso, o usuário dispersará a mágica durante um período de tempo indicado na tabela anexa. O frasco não oferece nenhuma proteção contra ataques por feitiçaria — como *Rajada de Feitiçaria* ou *Evocar o Medo* —, além da conferida pelos bônus descritos acima.

DURAÇÃO DO EFEITO DO FRASCO DE GALADRIEL

NÍVEL DE SUCESSO	DURAÇÃO
Marginal	1d6 rodadas
Total	1d6 horas
Superior	1d6 dias
Extraordinário	Permanente



TOM BOMBADIL

*"O velho Tom Bombadil
é mesmo bom camarada;
Azul-claro é sua jaqueta,
a bota é amarelada.*

— Fruta d'Ouro, A Sociedade do Anel

RAÇA: Espírito da natureza

HABILIDADES RACIAIS: Imutabilidade (Tom não sofre os efeitos de enfermidades ou do envelhecimento e não aparenta envelhecer), Intocável (o Um Anel não tem efeito sobre Tom, assim como os Sete ou os Nove ou quaisquer outros feitiços ou poderes da feitiçaria)

ATRIBUTOS: Vitalidade 10 (+2), Porte 16 (+5)*, Agilidade 12 (+3), Percepção 15 (+4), Força 10 (+2), Espírito 14 (+4)*

REAÇÕES: Vigor +5, Presteza +3, Força de Vontade +12*, Sabedoria +5

ORDEM Mágico, menestrel

HABILIDADES DE ORDEM: Alegrar, Santuário (a Floresta Velha), Poder do Santuário, Lançar Encantos 48, Método de Encantamento (Canções), Coração de Mago

EVOLUÇÕES: 80

ENCANTOS: Mensageiro Animal, Língua dos Animais, Romper Grilhões, Invocação, Exibição de Poder, Evocar Assombro, Exclusão, Encanto de Cura, Nomear, Proteção Contra a Chuva, Ler o Coração, Resistir ao Medo, Sentir Poder 4, Pensamentos Revelados, Véu (habilidade), Voz de Comando, Palavra de Comando. Tom não precisa de gestos ou da voz para realizar qualquer encantamento que não possua como habilidade,

exceto os encantos que exijam a fala (como *Palavra de Comando*).

PERÍCIAS: Avaliar (Armas) +9, Debater (Parlamentar) +7, Cura (Tratar Doença, Tratar Ferimentos) +15, Inquirir (Conversar) +10, Discernimento +15, Intimidar (Majestade) +12, Língua: Westron (Geral) +9, Língua: Quenya +9, Saber: História (Eriador) +7, Saber: Reino (A Floresta Velha) +9, Observar (Audição, Sentir Poder, Avistar) +11, Trovar: Compor Versos +15, Trovar: Dançar +8, Trovar: Cantar +7, Persuadir (Cativar) +11, Montar +14, Esquadrinhar +14, Sobrevivência (Floresta) +13, Rastrear +8, Noção do Clima +18

VANTAGENS: Aliado 2 (Fruta d'Ouro e a Mulher do Rio do Voltavime), Corajoso, Corpo Fechado, Amigo-dos-elfos, Fiel (Fruta d'Ouro, a Floresta Velha), Graças da Sorte, Mãos que Curam, Melífluo, Discernimento da Honra, Incorrupível (Tom não pode ser corrompido ou ganhar pontos de Corrupção), Indômito 3 (no interior da Floresta Velha, Tom triplica seu bônus básico), Visão Noturna 1, Obstinado 3 (no interior da Floresta Velha, Tom triplica seu bônus básico), Incansável 3, Noção de Caminhos, Moteiro 4

DEFEITOS: Dever (para com a Floresta Velha)

SAÚDE: 12

CORAGEM: 20

RENOME: 20

EQUIPAMENTOS: Suas roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Tom Bombadil é um dos personagens mais incomuns de toda a Terra-média. Imutável e intemporal, ele simultaneamente é uma parte integral do mundo e parece estar fora do mesmo. Como senhor e mestre da Floresta Velha, ao leste do Condado, ele sabe de quase tudo — senão tudo — o que acontece nos arredores da mesma. Aqueles que se encontram em dificuldades no interior da floresta podem contar com ele caso peçam ajuda. Embora

possa acontecer de não ouvir os chamados, ainda assim ele responderá às necessidades dos forasteiros — ao menos na primavera, no verão e no outono. Como a maioria das criaturas da floresta, Tom não sai de casa com a mesma frequência no frio do inverno.

Tom aparenta ser um homem, mas é impossível que seja realmente humano. Ele chama a si mesmo de o Ancião, alegando ser a pessoa mais velha da Terra-média. Elrond confirma que, mesmo em sua juventude, Tom já era velho. Na época, os elfos chamavam-no Iarwain Ben-adar ("Primogênito e Não Gerado"). Os anões chamavam-no Forn, e os homens chamavam-no Orald ("Muito Velho").

Tom alega ser mais velho que o rio e as árvores, ter visto a primeira chuva e o primeiro broto de árvore cair do céu. Já estava na Terra-média antes mesmo de Morgoth lá chegar pela primeira vez.

Tom é mais baixo que um homem, mas muito maior que um hobbit. Ele tem o rosto vermelho e jovial, olhos azuis e brilhantes. Apesar da idade, seu cabelo e sua longa barba ainda são escuros e castanhos. Ao viajar, usa um chapéu alto e acastanhado com uma pena azul enfiada num dos lados. Seu casaco é da mesma cor da pena, e suas botas são amarelas como as pétalas do girassol. Em casa, Tom às vezes veste uma camisa e calças azuis, e meias verdes.

Antigamente, a Floresta Velha estendia-se dos limites do que é hoje o Condado até a Terra Parda. Provavelmente, o poder de Tom também alcançava toda essa vastidão, mas sua área de ação foi diminuindo com o encolhimento da floresta ao longo dos séculos. Em 3018 TE, Tom raramente se aventura fora da proteção da Floresta Velha e, quando o faz, perambula somente até as Colinas dos Túmulos a leste, ou até o Pântano no Condado, a oeste.

No interior da Floresta Velha ou num raio de 10 léguas dali (48 km), Tom é todo-poderoso. Nem mesmo o Um Anel é capaz de afetá-lo. Ele pode segurá-lo, sem que seja tentado pela jóia, e é capaz de enxergar aqueles que porventura estiverem usando o Anel como se não o estivessem.

Fruta d'Ouro, a esposa de Tom, chama-o de Senhor da Floresta Velha. Ele não é o proprietário do lugar, mas todas as coisas que ali vivem obedecem às suas ordens. A chuva que cai na Floresta Velha, por exemplo, não consegue molhar Tom ou atrapalhar seu humor eternamente jovial.

Tom está quase sempre alegre e fala cantando a maior parte do tempo. Ele adora dançar e cabriolar quando o faz, contrastando totalmente com os movimentos graciosos de sua esposa. Ainda assim, os dois formam um casal perfeito aos olhos daqueles que têm o privilégio de vê-los juntos.

Embora possa parecer provinciano, Tom sabe que o mundo exterior pode afetar sua floresta e seu lar. Acompanha os acontecimentos nas terras mais distantes, conversando com os que atravessam a floresta, incluindo-se aí elfos de vários Grupos Errantes. Às vezes, ele chega a viajar até o Pântano para conversar com o Fazendeiro Magote, a quem considera uma raridade entre os hobbits.

O Um Anel não tem qualquer poder sobre ele. Ele pode colocá-lo sem ativar-lhe os poderes e consegue enxergar aqueles que o usam. Ele é dono do próprio nariz e tais coisas não podem afetá-lo. Mas, apesar de Tom ser poderoso em suas terras, nem mesmo ele sonharia resistir ao poderio total de Sauron. Ele seria o último a tombar diante do Senhor do Escuro, mas tombaria inevitavelmente.

Ao encontrar alguém de quem gosta, Tom ensina uma quadrinha especial que, quando cantada, pode ser ouvida por ele onde quer que esteja em seus domínios e até 10 léguas (48 km) além. Tom jamais ultrapassa esses limites, mas dentro deles, aqueles que cantarem sua música sempre serão capazes de alcançá-lo.

NO FILME

Tom Bombadil não aparece no filme. Isso não significa, é claro, que ele não exista no cenário da película. Entretanto, os quatro hobbits viajantes jamais encontram Tom, Fruta d'Ouro

ou o Velho Salgueiro Homem durante sua fuga do Condado para Bri.

NO JOGO

Tom jamais é encontrado além de 14 quilômetros da orla da Floresta Velha. A única maneira de um herói encontrar Tom é cruzar essas fronteiras. Aqueles que o fizerem poderão esperar uma recepção de acordo com o modo como tratarão Tom. Se forem gentis, ele alegremente concederá toda a ajuda de que precisarem, desde que esteja ao seu alcance. Isso inclui levá-los à casa dele e oferecer-lhes comida e abrigo pelo tempo que precisarem.

Entretanto, se os heróis forem rudes ou, pior ainda, agressivos, Tom simplesmente desaparecerá nas matas e os deixará por sua conta e risco. Eles, então, precisarão enfrentar sozinhos o Velho Salgueiro Homem e o resto das odiosas criaturas bem mais sombrias da floresta.

Se os heróis estiverem na área e precisarem de um lugar para descansar e se recuperar antes de seguir em frente, nada melhor do que passar algum tempo com Tom Bombadil e Fruta d'Ouro. Tom gosta de conversar sobre qualquer coisa que conheça e geralmente anseia por ouvir novidades de outras terras. Ele pode alertar os heróis sobre os perigos no interior de seus domínios e aparecer para salvá-los caso peçam ajuda e ele os veja com bons olhos.

BOROMIR

— *Não se pode simplesmente entrar em Mordor.*

— Boromir,
no filme *A Sociedade do Anel*

RAÇA: Homem (dúnadan)

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 13 (+3)*, Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1), Força 12 (+3)*, Espírito 6 (+0), Porte 9 (+1)

CORRUPÇÃO: 4, do Conselho de Elrond em diante (sobe para 9 em Amon Hen, mas cai para 7 logo antes de sua morte)

REAÇÕES: Vigor +6*, Presteza +4, Força de Vontade +3, Sabedoria +2

ORDEM Guerreiro, nobre, capitão

HABILIDADES DE ORDEM: Calejado de Batalha, Deferência, Evasão, Arma Preferencial (Espada Longa), Ardores da Devoção, Força do Herói, Golpe Rápido, Guerreiro Nato

EVOLUÇÕES: 33

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas +12, Escalar +6, Debater (Parlamentar) +4, Inspirar +10, Intimidar (Majestade) +9, Saltar +8, Língua: Quenya +2, Língua: Sindarin +3, Língua: Westron (Geral) +5, Saber: História (Gondor) +5, Saber: Orcs +4, Observar (Avistar) +9, Persuadir (Oratória) +4, Combate de Alcance: Arcos +8, Combate de Alcance: Armas de Arremesso +4, Montar (Cavalo) +7, Correr +5, Poliorcética (Catapulta) +10, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Sobrevivência (Montanhas, Planícies) +7, Nadar +4

VANTAGENS: Corajoso, Comando 4 (capitão das forças de Gondor), Forte, Fiel (Gondor), Mãos Ferozes (+2 contra todos os adversários), Resistente, Posição 3 (herdeiro do Regente de Gondor), Valoroso, Bravura, Coração de Guerreiro, Cabo-de-guerra

DEFEITOS: Inimigo (forças de Mordor), Fidelidade (Gondor/Denethor II), Orgulhoso

SAÚDE: 18

CORAGEM: 4

RENOME: 12

EQUIPAMENTOS: Espada longa, escudo, Corneta de Gondor

* Atributo ou reação preferenciais



NO ROMANCE

Boromir nasceu em 2978 TE, primogênito de Denethor II, o Regente em Exercício de Gondor. Como tal, Boromir era o herdeiro dos Regentes e teria sido o 27º da linha de sucessão.

Boromir não gostava muito de diplomacia e política, preferindo as ações diretas da guerra. Ele foi fundamental na defesa de Gondor contra incursões das forças de Sauron no início da Guerra do Anel. O próprio Boromir defendeu a última ponte em Osgiliath até que esta pudesse ser destruída, mantendo as forças de Sauron do outro lado do Anduin. Ele próprio teve de atravessar a nado o grande rio para escapar.

Nesses tempos de guerra, entretanto, Boromir e seu irmão mais moço, Faramir, foram afligidos por um sonho misterioso, o que o incitou a viajar até Valfenda para solucionar o enigma. O sonho instruiu Boromir a viajar até Imladris (Valfenda) para aconselhar-se com o senhor do lugar (Elrond) e descobrir do que se tratava a Ruína de Isildur (o Um Anel). Esse é o motivo pelo qual Boromir estava em Valfenda quando Frodo chegou com o Anel. A sincronia não foi coincidência.

Boromir desdenha seu irmão caçula, considerado por ele tolerante demais para governar apropriadamente. Durante toda a vida dos dois, o pai reforça essa opinião até Boromir tomá-la como certa. Ele ama Faramir, mas tem pouca paciência com o jovem.

Durante o Conselho de Elrond sobre o destino do Um Anel, a voz de Boromir elevou-se constantemente para questionar as palavras dos Sábios. Um homem de ação, ele acreditava que uma arma tão poderosa quanto o Anel deveria ser usada em vez de destruída. Ele entendia que enviar uma força tão pequena quanto a Comitiva do Anel para o seio de

Mordor era a mais absoluta insensatez, condenada a fracassar desde o início. Ainda assim, esperava ser capaz de persuadir os companheiros a enxergar o erro em seu raciocínio enquanto estivessem a caminho de Mordor.

Se Boromir pudesse simplesmente fazer com que os demais o acompanhassem até Gondor, ele tinha certeza de que conseguiria convencê-los a dar ouvidos à razão. Ele não mencionou a possibilidade de forçar seu "argumento" uma vez lá, cercados por seus compatriotas.

No fim, Boromir não conseguiu negar seus próprios desejos pelo Anel. Quando parecia que Frodo poderia realmente conduzir a Comitiva para o seio de Mordor — menos Gandalf, que eles haviam perdido em Moria —, ele se deixou vencer pela tentação, atacou o hobbit e tentou privá-lo do Anel. Frodo conseguiu escapar e, quando Boromir conseguiu voltar a si, a vergonha por suas ações quase o sobrepujou. Ele vol-

tou aturdido ao acampamento e contou aos demais o que fizera.

Nas primeiras páginas de *As Duas Torres*, Boromir se esforça para compensar seu terrível lapso em relação a Frodo ao proteger Merry e Pippin, que são atacados por orcs enviados por Saruman com ordens para capturá-los. Ele dá sua vida nessa tentativa, mas fracassa. Tinha 41 anos ao morrer.

Um dúnadan orgulhoso e belo, a maior alegria de Boromir era lutar para defender seu país. Ele sentia um orgulho justificado por Gondor e pela maneira como sua família governara o reino durante gerações. Ao conhecer Aragorn e descobrir que aquele homem andrajoso era o herdeiro do trono de Arnor e Gondor, Boromir duvidou que tal personagem pudesse governar a si mesmo, quanto mais um povo. Suas últimas palavras, entretanto, pediam a Aragorn que fosse a Gondor e salvasse sua gente.



A CORNETA DE GONDOR

"Num cinturão, [Boromir] trazia uma grande corneta com ornatos de prata, que agora colocara sobre os joelhos."

— A Sociedade do Anel

Boromir carrega consigo a Corneta de Gondor, pendurada num cinto de couro atravessado no peito. Trata-se do legado tradicional da Casa dos Regentes de Gondor. A corneta é feita do chifre de uma Rês de Araw*, animal que lembra um boi grande e branco. As reses vivem perto do Mar de Rhûn, onde eram caçadas por Oromë, cujo nome é Araw em sindarin.

A Corneta de Gondor foi feita com o chifre de uma rês morta por Vorondil, o Caçador, um dos Regentes de Gondor na Antiguidade. Ele a deu ao seu herdeiro para que a guardasse até que se tornasse ele mesmo o regente, e a tradição se manteve desde então. A corneta é marchetada com prata e é de natureza mágica.

O dúnadan que tocar a corneta ganha +4 na perícia Intimidar durante duas rodadas. Tocar a corneta requer uma ação.

Diz a lenda que, se a Grande Corneta for tocada nos limites da antiga Gondor, o socorro com certeza virá. Na realidade, a geografia limita o socorro. O som da corneta é alto e grave, e pode ser ouvido pelo Regente de Gondor e seus filhos, não importa onde estejam. Entretanto, se estiverem muito longe para prestar socorro, pode ser inútil soar a corneta.

Boromir tocou sua corneta ao tentar defender Merry e Pippin dos orcs que os atacavam nas cachoeiras de Rauros. Aragorn, Legolas e Gimli ouviram e reconheceram o som, assim como o Regente Denethor e seu filho caçula, Faramir. O Regente e Faramir estavam longe demais para responder, e mesmo Aragorn e seus companheiros chegaram demasiado tarde. Quando encontraram Boromir agonizante, devido aos ferimentos provocados pelas flechas dos orcs, a corneta fora rachada ao meio. Foi colocada no barco funerário de Boromir, ao lado do cadáver.

* N. da T.: Na edição brasileira de O Retorno do Rei, encontra-se como Gado de Araw.

NO FILME

Boromir comete um erro trágico desde o início. Ele vê os hobbits como crianças indefesas e geralmente trata-os como tal. Ao ensinar Merry e Pippin um pouco da arte da esgrima, permite que eles tirem proveito de suas concepções errôneas para levarem vantagem. Refere-se a eles como "os Pequenos", e deseja protegê-los como se fossem incapazes de fazê-lo sozinhos.

Essa atitude paternalista é a ruína de Boromir em sua luta contra a tentação do Anel. Ele não acredita que Frodo seja capaz de empreender a jornada até a Montanha da Perdição. Além disso, não acha que o hobbit tomará as decisões corretas no que se refere a o que fazer com o Anel. No fim, é isso o que o incita a tomar o Anel para si. Na sua opinião, não há ninguém tão capacitado quanto ele próprio a usar jóia contra o Senhor do Escuro.

Boromir não é realmente mau. Ele deseja apenas fazer o bem, proteger seu povo e destruir Sauron. Dentre todos os que cercam Frodo, ele parece ser o que menos percebe como um poder desses corromperia rapidamente seu portador. É por essa razão que os Sábios preferem deixar uma arma tão poderosa nas mãos de um hobbit. Pelo fato de Frodo ser um dos mais fracos entre eles, o Anel representa uma tentação muito menor para o hobbit do que para qualquer um dos Sábios.

No filme, Boromir parece sentir-se ameaçado pela posição de Aragorn, ao menos a princípio. À medida que trabalham juntos, Boromir começa a respeitar a serena majestade de Aragorn. Suas últimas palavras no filme são: "Eu o teria seguido, meu irmão. Meu capitão. Meu rei." Assim, ele reconhece o caráter justo da reivindicação de Aragorn ao trono de Gondor, apesar do fato de Aragorn não ter demonstrado o menor desejo por tal posição. Parece que os que mais merecem o poder são aqueles que menos o desejam.

NO JOGO

Nos anos que conduzem à Guerra do Anel, Boromir pode ser encontrado praticamente em qualquer lugar de Gondor, ou até mesmo Rohan. Como herdeiro do Regente em Exercício, ele é tratado como um príncipe em todo o reino. Apesar disso, ele não espera tal deferência. Ao contrário, luta incansavelmente para manter seu povo em segurança e merecer a fé que eles tão rapidamente depositaram nele.

Boromir levou 110 dias para empreender a jornada de Gondor a Valfenda. É concebível que um grupo de heróis possa cruzar-lhe o caminho nessa época, embora a sincronia deva ser exata.

Apesar de empreendedor, Boromir em geral é excessivamente orgulhoso. Ele não aceita conselhos muito bem, mesmo que provenham de pessoas nitidamente mais sábias. Quando discorda de uma opinião ou do curso de ação proposto, não fica calado. Está acostumado a que as pessoas o escutem e obedeçam, e frustra-se com facilidade quando não consegue forçar alguém a ceder ao seu próprio ponto de vista.

Ainda assim, Boromir é sagaz juiz de caráter. Se considerar os heróis como almas valorosas que lutam pelos Povos Livres, estará disposto a dar-lhes toda a ajuda possível. O único problema é que ele quase sempre considera seja o que for que estiver fazendo no momento mais vital para as necessidades de seu povo. Se este for claramente o caso, dificilmente será convencido a desviar-se de seu caminho. Ele pode ordenar que outros recursos sejam mobilizados para ajudar os heróis, mas não os auxiliará diretamente caso o pedido não possa ajudar de maneira evidente o povo de Gondor, a principal preocupação de Boromir.

MERIADOC "MERRY" BRANDEBUQUE

*"— Deixem que eu arranjo
as coisas de um modo melhor!"*

*— Merry Brandebuque,
A Sociedade do Anel*

RAÇA: Hobbit (Cascalva)

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 5 (+0), Agilidade 6 (+0)*, Percepção 5 (+0), Força 5 (+0)*, Espírito 5 (+0), Porte 5 (+0)

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

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Evasão

EVOLUÇÕES: 1

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas +2, Ofício: Culinária +5, Jogos (Dardos) +3, Intimidar (Majestade) +1, Língua: Westron (Geral, Dialeto dos Hobbits) +5, Saber: Ervas +6, Saber: História (Hobbits) +5, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Armas de Arremesso +4, Montar (Pônei) +2, Arte Naval (Manejar Barcos) +1, Dissimulação (Ação Sorrateira) +5

VANTAGENS: Graças da Sorte, Bravura

DEFEITOS: Inimigo (servos de Sauron)

SAÚDE: 5

CORAGEM: 4

RENOME: 1

EQUIPAMENTOS: Adaga, roupas, cachimbo e erva-de-fumo

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Meriadoc "Merry" Brandebuque nasceu em 2982 TE, filho de Saradoc "Espalha-Ouro" Brandebuque e Esmeralda Tûk. Como único filho do Senhor da Sede do Brandevin, Merry era o herdeiro da Terra dos Buques.

Quando criança, Merry gostava de ouvir as histórias sobre as terras além do Condado, contadas por seu primo Bilbo. A mãe de Bilbo era irmã do bisavô de Merry, Hildigrim Tûk. A esposa de Hildigrim também era prima do pai de Bilbo, Bungo Bolseiro. Isso faz de Bilbo e Merry primos em terceiro e quarto grau ao mesmo tempo.

Crescendo na Sede do Brandevin, Merry tornou-se um grande amigo de seu primo mais velho, Frodo Bolseiro. Quando Frodo partiu para viver em Bolsão, Merry tinha apenas seis anos de idade, mas o jovem hobbit resolveu-se a

continuar amigo de Frodo. Eles continuaram a se ver regularmente ao longo dos anos. Frodo é primo em segundo grau de Merry pelo lado materno. Também são primos em terceiro grau por parte dos Túks.

Merry era um amigo quase inseparável de seu primo Pippin Túk. Embora Merry fosse oito anos mais velho que Pippin, os dois passaram um bom tempo juntos a partir da infância. Apesar da dupla demonstrar grande exuberância e a imprudência da juventude (e de sua ascendência Cascalva), Merry era de longe o mais maduro dos dois. Ele tinha 36 anos quando partiram com Frodo para Valfenda. Tendo se tornado adulto três anos antes, Merry estava determinado a se corrigir um pouco a fim de se preparar para um dia assumir o lugar de seu pai como o Senhor da Terra dos Buques.

Quando Frodo precisou de um lugar para viver depois de vender Bolsão, Merry tomou todas as providências. Ele se lembrou da propriedade pouco utilizada por sua família em Cricôncavo e atuou como o intermediário no negócio. Quando chegou a hora de Frodo mudar-se, o próprio Merry conduziu o carroção cheio de mobília até o lugar.

Dos quatro hobbits que deixaram o Condado rumo a Valfenda, Merry era o mais viajado de todos. Embora a maioria deles houvesse percorrido partes do Condado, Merry conhecera muito mais lugares diferentes. Ele também visitara a Floresta Velha além da Sebe Alta, o que fazia dele o único membro do grupo a algum dia ter saído do Condado. O fato de ele conhecer o portão particular da família na sebe (assim como o fato de ter a chave do mesmo) possibilitou que escapassem da Terra dos Buques, pois a Grande Estrada do Leste era vigiada.

Embora ele certamente pudesse ter voltado para casa depois de Valfenda, Merry (juntamente com Pippin) insistiu em acompanhar Frodo para destruir o Anel. Foi um ato de grande bravura e amizade que maravilhou muitos em Valfenda. Foi feito de coração e Merry não

abandonou Frodo até que este escapulisse para empreender sozinho a jornada até Mordor.

Na estrada para Mordor, Merry e Pippin fizeram amizade com Boromir, que os mimava como se fossem moleques divertidos. Merry aprendeu a esgrimir com Boromir, uma habilidade que viria a ser muito útil posteriormente.

Ao descobrir que Frodo desaparecera perto das cachoeiras de Rauros, Merry e Pippin dispararam pelas matas a procura dele, indiferentes ao risco que corriam, pois os uruk-hai de Saruman estavam prestes a atacar. Boromir correu atrás deles para protegê-los e encontrar a própria perdição.

NO FILME

Merry e Pippin são companheiros inseparáveis, dois malandros sempre a meter-se em encrenca. Na festa dos onzena e um anos de Bilbo, roubam alguns dos fogos de artifício de Gandalf e acendem-nos dentro de uma tenda, obviamente sem pensar nas possíveis consequências. Fugindo do Fazendeiro

Magote, que os persegue por roubarem-lhe as lavouras, topam com Frodo, que está deixando o Condado.

Apesar disso, Merry ainda é um amigo incondicional de Frodo e recusa-se a abandoná-lo por qualquer motivo. Pippin e ele observam às escondidas o Conselho de Elrond e, ao ouvirem que Frodo levará o Anel para Mordor, saltam de seu esconderijo e insistem em acompanhá-lo.

Merry também se mostra capaz de pensar rápido em momentos difíceis. Quando o primeiro Cavaleiro Negro quase pega os hobbits na estrada perto da fazenda de Magote, é Merry quem atira longe alguma coisa para distrair o nazgûl. Quando Frodo está fugindo dos uruks perto das cachoeiras de Rauros, é Merry quem começa a gritar para desviar a atenção dos orcs.

Ao final do filme, os uruks capturam Merry e Pippin depois de matar Boromir. As criaturas hediondas arrastam seus prisioneiros para entregá-los a Saruman, e o espectador tem de esperar algum tempo até descobrir o destino dos dois.

NO JOGO

Merry é o hobbit da Sociedade que mais provavelmente pode ser encontrado fora do Condado, embora ele raramente passeie além da Floresta Velha. Ainda assim, os heróis que viajarem pelo Condado poderão encontrá-lo, especialmente se tiverem negócios na Terra dos Buques. Como herdeiro da Sede do Brandevin, Merry leva a sério a interação com forasteiros. Ele está sempre curioso sobre o mundo lá fora e deseja ouvir novidades dos viajantes.

Entretanto, Merry ainda é um hobbit jovem, e o dia em que assumirá o título de Senhor da Terra dos Buques está longe — ou assim ele acredita. Não resiste a piadas nem a travessuras, especialmente se estiver acompanhado de Pippin, seu melhor amigo. Pippin e Merry parecem



revelar o que há de malandro um no outro. Ainda assim, a diversão dos dois não passa disso e jamais é maldosa.

Merry é o amigo mais leal que alguém poderia desejar. Para com aqueles que ama, é generoso em demasia, tanto com seu tempo quanto com seu dinheiro. Nada significa mais para ele do que a família e a amizade.

CEVADO CARRAPICHO

— Ele é muito sábio em seu próprio terreno. Pensa menos do que fala, e mais devagar; no entanto, ele é capaz de enxergar uma parede de tijolos em tempo (como dizem em Bri). — Gandalf, A Sociedade do Anel

RAÇA: Homem (Povo Médio)

HABILIDADES RACIAIS: Adaptável (Vigor), Domínio do Homem, Perito

ATRIBUTOS: Vitalidade 7 (+0), Agilidade 5 (+0)*, Percepção 8 (+0), Força 7 (+0)*, Porte 6 (+0), Espírito 4 (+0)

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

ORDEM Artífice

HABILIDADES DE ORDEM: Lugar de Comércio (O Pônei Saltitante)

EVOLUÇÕES: 5

PERÍCIAS: Avaliar +2, Combate com Armas: Clavas +5, Ofício: Culinária +5, Ofício: Cervejaria +5, Ofício: Hotelaria +10, Debater (Barganhar) +2, Discernimento +6, Inquirir (Conversar) +3, Saber: Fofoca Local +4, Saber: Reino (Bri) +4, Observar +1, Persuadir (Engambelar) +2

VANTAGENS: Amigos (habitantes de Bri), Tesouro

DEFEITOS: Beócio

SAÚDE: 8

CORAGEM: 4

RENOME: 0

EQUIPAMENTOS: Roupas, clava

NO ROMANCE

Cevado Carrapicho é um bom homem, mas não particularmente inteligente. É sábio o bastante ao seu próprio modo, mas leva muito tempo para ter uma boa idéia. A maior parte do tempo, ele parece um idiota gaguejante, mas isso se deve em grande parte ao fato de estar sempre tentando fazer um milhão de coisas simultaneamente. Quando ele simplesmente afrouxa o passo e põe-se a pensar, normalmente apresenta um raciocínio consistente, mas essas ocasiões são raras e espaçadas, para seu próprio pesar e dos que o cercam.

Cevado é um homem, mas não um espécime exemplar da raça. Ele é baixo, gordo e calvo, e sempre parece ter o rosto afogueado devido a um terrível esforço. Ganha a vida como o estalajadeiro d'O Pônei Saltitante, a melhor taberna de toda Bri, a primeira vila a leste do Condado na Grande Estrada do Leste. Como proprietário de um estabelecimento popular, ele sempre tem alguma coisa a mais a fazer, alguma coisa nova exigindo sua atenção. Por causa disso, ele tende a ser distraído e um tanto quanto esquecido, mesmo quanto a detalhes importantes.

O Pônei Saltitante pertence à família Carrapicho há gerações, tanto quanto qualquer um na região é capaz de se lembrar. É a única estalagem em toda Bri. Nem sempre está tão movimentada, mas, pelo fato de Bri ficar na encruzilhada da Grande Estrada do Leste e do Caminho Verde — duas das estradas mais importantes de Eriador —, O Pônei Saltitante recebe um bom fluxo de hóspedes de fora da cidade, embora de maneira bastante irregular.

Isso quer dizer, no entanto, que Cevado e seus fregueses muito provavelmente reagirão melhor do que a maioria das pessoas na região a "Os de Fora", como chamam a todos que não sejam de Bri. O Pônei Saltitante hospeda homens, hobbits, elfos e anões, e Cevado e sua equipe sabem como atender às necessidades idiossincráticas de todos eles.

Apesar de estar constantemente atarefado, Cevado é sempre cortês e respeitoso com seus hóspedes, não importa de onde venham. Sua dedicação ao serviço é o que evita o surgimento de estalagens rivais na cidade. Não há de fato nenhum outro lugar que as pessoas prefeririam frequentar, e já faz tanto tempo desde a época em que havia uma alternativa que elas provavelmente nem se dariam ao trabalho de experimentar outro lugar.

Cevado é um bom amigo de Gandalf, e o mago tem um imenso respeito pelo estalajadeiro. Gandalf sabe que um homem como Cevado é a cola que mantém uma vila como Bri unida. Sem um estabelecimento tão bem dirigido como O Pônei Saltitante, Bri seria um lugar totalmente diferente, provavelmente não tão amistoso aos viajantes como é hoje.

Só porque Cevado tem um bom coração não quer dizer que ele seja um idiota. Entretanto, ele tem a tendência a julgar as pessoas pela aparência até lhe provarem o contrário. Um sedutor de fala mansa e bem vestido tem muito mais chances com Cevado do que um desgarrado circunspecto e maltrapilho.

Cevado vive n'O Pônei Saltitante com sua esposa Gwendolyn, que dirige a cozinha da estalagem e muitas outras partes do lugar. Os dois não têm filhos e o destino d'O Pônei Saltitante estará, portanto, indefinido depois que os dois morrerem. É possível que seja passado a um irmão ou primo, mas pode ser igualmente provável que venha a desaparecer aos poucos sem a energia ilimitada de Cevado para mantê-lo em funcionamento.

NO FILME

No filme de Jackson, Cevado faz apenas uma breve aparição. N'O Pônei Saltitante, ele saúda os quatro hobbits e oferece a eles "quartos apropriados para hobbits, agradáveis e aconchegantes". Ele é suficientemente simpático, mas não oferece muita ajuda a Frodo e seus amigos. Quando perguntam por Gandalf, ele se esforça para lembrar de uma das pessoas mais poderosas de toda a Terra-média.

* Atributo ou reação preferenciais

Isso implica que Cevado e Gandalf não são amigos de jeito nenhum. Além do mais, seria difícil — mesmo no caso de alguém tão bronco quanto Cevado — que um estalajadeiro não se lembrasse de um personagem tão augusto se este não viajasse incógnito. Parece claro que Gandalf mantém seu poder em segredo sempre que possível. Talvez ele não goste das pessoas de Bri. Pode ser que ele simplesmente não deseje ser incomodado. Ou pode ser que ele prefira caminhar discretamente entre as pessoas sempre que possível, para melhor ocultar seus movimentos daqueles que poderiam estar interessados.

No filme, Cevado alerta Frodo contra Passolargo, mas apenas quando indagado a respeito dos Guardiões. Isso está de acordo com o romance.

NO JOGO

Se os heróis estiverem passando pela região do Condado, podem quase certamente contar com a possibilidade de ficar uma noite n'O Pônei Saltitante. É o local clássico para se dar início a muitas aventuras, e Cevado é o homem certo para mostrar aos aspirantes a heróis a direção correta — ou plantar dúvidas suficientes em suas mentes para impedi-los antes mesmo de começarem.

Cevado acredita ser uma das pessoas mais bem relacionadas da região. De fato, ele é a pessoa com maior número de contatos na região. Todos na área o conhecem há séculos, e quase todo mundo que passa pela cidade também acaba por conhecê-lo. Por isso, ele é excepcionalmente apropriado para juntar aventureiros às aventuras que deles precisam.

Caso saiba de alguma situação que possa interessar aos heróis, Cevado ficará muito contente em passar a informação adiante, desde que consiga se lembrar dela. Da mesma forma, se os heróis precisarem de ajuda, pode ser que ele consiga apontar-lhes a direção correta. Ele só pede em troca que os heróis se lembrem dele, se tudo correr bem, e, caso contrário, não botem a culpa nele.

Para mais informações sobre O Pônei Saltitante e as pessoas que ali trabalham ou se hospedam — inclusive Cevado —, consulte o Capítulo Três.

CELEBORN

— *Pois o Senhor dos Galadbrim é considerado o mais sábio de todos os elfos da Terra-média, capaz de dar presentes acima do poder dos mais poderosos reis.*

— *Galadriel, A Sociedade do Anel*

RAÇA: Elfo (sinda)

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

ATRIBUTOS: Agilidade 12 (+3), Percepção 12 (+3), Porte 14 (+4)*, Força 11 (+2), Vitalidade 14 (+4), Espírito 12 (+3)*

REAÇÕES: Vigor +5, Presteza +5, Força de Vontade +6, Sabedoria +7*

ORDEM Mestre da sabedoria, nobre

HABILIDADES DE ORDEM: Escritas Antigas, Deferência, Domínio (Lórien), Expertise (elfos), Aspecto Nobre, Lançar Encantos 20

EVOLUÇÕES: 82

ENCANTOS: Criar Luz (18 metros de raio), Exibição de Poder (habilidade), Evocar Assombro, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Brilho de Ithildin (habilidade), Ler o Coração (habilidade), Resistir ao Medo (habilidade), Palavra de Comando. Celeborn não precisa de gestos ou da voz para realizar qualquer encanto que não possua como habilidade, exceto os encantos que exijam a fala (como Palavra de Comando).

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas +8, Debater (Negociar) +8, Cura (Tratar Ferimentos) +10, Discernimento +10, Inquirir (Conversar, Interrogar) +6, Intimidar (Majestade,

Poder) +8, Língua: Quenya +8, Língua: Silvestre +6, Língua: Sindarin +8, Língua: Westron (Geral) +4, Saber: História (Elfos) +11, Saber: Mágica +4, Saber: Raça (Elfos) +5, Saber: Reino (Beleriand, Eregion, Eriador, Lórien, Valinor) +8, Observar (Avistar) +10, Trovar: Compor Versos +5, Trovar: Cantar +6, Persuadir (Oratória) +9, Combate de Alcance: Arcos +6, Montar (Cavalo) +8, Correr +7, Meta-lurgia (Joalheiro) +3, Dissimulação (Inspeccionar) +8

VANTAGENS: Aliado 10 (Elrond, Gandalf e outros entre os Sábios e poderosos), Eloquentemente, Lindo, Tesouro 10 (Lórien e todos os seus tesouros), Incorrutível, Indômito, Olhos Penetrantes, Posição 4 (Rei de Lórien), Resoluto, Recuperação Rápida, Sábio

DEFEITOS: Dever (governar Lórien adequadamente), Inimigo (os servos de Sauron), Orgulhoso

SAÚDE: 8

CORAGEM: 10

RENOME: 33

EQUIPAMENTOS: Lórien e tudo o que ela encerra, espada longa, arco longo, roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

O marido de Galadriel, Celeborn ("Árvore de Prata", em sindarin) é o Senhor de Lórien, um dos indivíduos mais sábios e poderosos de toda a Terra-média. Casou-se com Galadriel na Primeira Era, e os dois fundaram Lórien juntos.

Um nobre sindarin, Celeborn é alto e tem um porte majestoso. Seus cabelos são longos, lisos e de uma cor prateada cintilante, quase branca. Ele normalmente veste roupas do mais puro branco, imaculadas pelos rigores da vida cotidiana. Ele não aparenta a imensa idade que tem, a não ser pelos olhos profundos e cinzentos.

Celeborn vive num *talán* — uma plataforma de madeira construída no alto das grandes árvores de Caras

Galadon, a cidadela de Lórien — como a maioria dos elfos que residem na cidade das folhas. A sala do trono também fica no alto de um *talan*, com imensas cadeiras de madeira para ele e Galadriel numa das extremidades, abrigado sob o frondoso dossel dos ramos vivos das árvores.

Muitos sindar são um pouco distantes, indiferentes, em sua maioria, aos acontecimentos do mundo exterior até que estes venham a atropelá-los. No caso de Celeborn, isso é ainda mais verdadeiro. Ele é um elfo bom e honesto, um líder enérgico de seu povo, mas pouco se importa com homens, anões e hobbits, nem tem muito tempo para eles. Não faz pouco das pessoas dessas raças, mas considera-as em grande parte indignas de sua atenção, quando muito.

Tal comportamento contrasta violentamente com os modos da esposa de Celeborn. Galadriel é de longe a mais terna dos dois. O casal se complementa de muitas formas e, nesse aspecto, erijiram um casamento forte o bastante para durar milênios, e no qual baseia-se o governo de um reino élfico inteiro.

Celeborn prefere interagir com forasteiros por meio de agentes. Às vezes, trata-se de Galadriel, mas geralmente os representantes do senhor élfico são meros membros da plebe de Lothlórien. Quando ele decide falar com estranhos, faz com que sejam trazidos à sala do trono. Nessas ocasiões, o padrão é que Celeborn fale e faça perguntas. Ele jamais é arrogante, mas está acostumado a que as pessoas o ouçam e aceitem seus conselhos sem muitas perguntas. Como ele está quase sempre certo, a maioria dos visitantes faz

bem em lhe dar ouvidos, quer o percebam ou não.

Celeborn teve uma única filha com Galadriel, uma elfa extremamente bela chamada Celebrían. Em 100 TE, Celeborn deu permissão à sua filha para casar-se com Elrond, e a cerimônia aconteceu logo depois. Celebrían teve três filhos: Elladan, Elrohir (gêmeos) e Arwen (uma menina). Os netos de Celeborn vêm de Valfenda com frequência para visitá-lo, especialmente Arwen, que desenvolveu um gosto por viajar.

NO FILME

Embora apareça no filme, Celeborn não representa um papel importante. Apesar de aparecer ao lado de Galadriel com bastante frequência, ele tem apenas uma fala. Por isso, ele pode ser considerado em grande parte idêntico ao seu personagem no romance, visto que não há contradições entre as duas versões.

No Jogo

É improvável que os heróis encontrem Celeborn diretamente, a menos que viajem até Caras Galadon. Chegar a Caras Galadon é muito fácil se os heróis conseguirem entrar em Lórien. Quem invade a região atrai instantaneamente a atenção dos guerreiros élficos que patrulham constantemente as fronteiras do reino. Esses guardas têm ordens de escoltar todos os amigos através de Lórien até Caras Galadon, ou a qualquer outro lugar para onde desejem ir. Os que não são considerados amigos normalmente têm um destino muito mais simples e rápido.

Os visitantes trazidos diante de Celeborn são interrogados minuciosamente quanto aos seus interesses na área. Apesar de confiar no julgamento de seus guardas, o senhor élfico geralmente deseja descobrir por si mesmo verdades mais recônditas a respeito dos visitantes. Nessas diligências, Galadriel é um trunfo inestimável, pois ela pode usar seus poderes para perscrutar as mentes de outras pessoas.

Embora Celeborn possa não ter muito tempo para perder com estranhos, o tempo que dedica a eles é sempre importante. Ele não gosta muito de conversa fiada, preferindo ir direto ao assunto.

Em geral, Celeborn recebe com alegria notícias do mundo exterior, particularmente se envolverem as pessoas a quem dedica afeição, como Gandalf ou



Elrond. Sendo o monarca do reino élfico mais próximo de Mordor, ele sabe que tem sempre de manter-se alerta contra Sauron e seus asseclas. Para tanto, ele envia sua gente a todos os lugares a fim de colher o máximo possível de informações para ajudá-lo a tomar as duras decisões sobre os destinos de Lórien, sua responsabilidade numa época tão sombria.

Celeborn pode ser fonte de várias aventuras para um bando de heróis corajosos no qual ele venha a confiar. Independentemente de quanta informação consiga reunir todos os anos, Celeborn tem pouca influência direta fora de Lórien. Ele poderia estar interessado em expandir um pouco essa influência por meio de agentes — ou seja, os heróis. Em resumo, o senhor élfico está em posição de obter informações sobre muitas missões diferentes que precisariam ser empreendidas. Embora relute em mandar sua própria gente além das fronteiras de suas terras, ele não tem tais compunções em relação a heróis de fora da bela Lórien.

Embora possa não ter muito tempo para despender com forasteiros, Celeborn é extremamente generoso com aqueles que chega a respeitar. Poucas são as coisas que ele recusaria aos que ele sabe estarem lutando pela boa causa em nome dos elfos ou do resto dos Povos Livres. Os que concordam em empreender uma jornada em seu nome — ou se envolvem em assuntos que certamente afetarão o destino de Lórien ou de sua gente — são tratados como se tivessem sangue élfico.

ELENDIL

*"Então Elendil, o Alto,
e seus poderosos filhos, Isildur e Anárion,
tornaram-se grandes senhores,
e fundaram o Reino do Norte em Arnor,
e o Reino do Sul em Gondor..."*
— A Sociedade do Anel

RAÇA: Homem (dúnadan)

HABILIDADES RACIAIS: Adaptável, Domínio do Homem, Perito

ATRIBUTOS: Vitalidade 12 (+3), Porte 15 (+4)*, Agilidade 12 (+3), Percepção 12 (+3), Força 11 (+2)*, Espírito 10 (+2)

REAÇÕES: Vigor +8*, Presteza +6, Força de Vontade +6, Sabedoria +10

ORDEM Capitão, nobre, guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Ar de Comando, Calejado de Batalha, Deficiência, Domínio (Arnor e Gondor), Evasão, Ardores da Devoção, Força do Herói, Liderança, Aspecto Nobre, Golpe Rápido 2, Tática, Guerreiro Nato

EVOLUÇÕES: 104

PERÍCIAS: Avaliar (Armas) +7, Combate com Armas: Espadas +12, Debater (Barganhar, Negociar, Parlamentar) +12, Cura (Remédios de Ervas, Tratar Doença, Tratar Ferimentos) +12, Inquirir (Interrogar) +10, Discernimento +14, Inspirar +15, Intimidar (Poder) +15, Saltar +3, Língua: Sindarin +6, Língua: Westron (Geral) +6, Saber: História (Homens) +7, Saber: Raça (Homens) +7, Saber: Reino (Arnor, Gondor) +8, Observar (Avistar) +9, Trovar: Contar Histórias +10, Persuadir (Oratória) +12, Combate de Alcance: (Arcos, Lanças) +12, Montar (Cavalo) +10, Correr +6, Arte Naval +3, Esquadrinhar +9, Poliorcética (Liderança de Unidade) +10, Dissimulação (Inspeccionar) +8, Sobrevivência (Florestas) +5, Nadar +3, Rastrear (Orcs) +6, Combate Desarmado (Briga) +10, Noção do Clima +5

VANTAGENS: Aliado 10 (Gil-galad, Isildur, Anárion e outros monarcas da Terra-média), Armadura de Heróis, Corajoso, Corpo Fechado, Comando 4, Esquiva, Eloquentes, Lindo, Fiel (Arnor e Gondor), Graças da Sorte 5, Mãos Ferozes 3 (todos os adversários), Providente, Resistente, Mãos que Curam, Tesouro 10 (Arnor e Gondor e todos os seus tesouros), Discernimento da Honra 4, Incorrupível 4, Indômito 4, Olhos Penetrantes, Destemido, Visão Noturna 1, Saque Rápido, Posição 4

(Rei de Arnor e Gondor), Obstinado, Noção de Caminhos, Valoroso, Bravura 4, Coração de Guerreiro 4, Cabo-de-guerra 3, Cauteloso, Maestria com Armas (espada longa), Sábio 4,

DEFEITOS: Dever (governar Arnor e Gondor adequadamente), Inimigo (Sauron)

SAÚDE: 14

CORAGEM: 25

RENOME: 40

EQUIPAMENTOS: Arnor e Gondor e tudo que os dois reinos encerram, armadura de malha metálica, escudo e elmo, Narsil (sua espada longa; consulte a descrição de Aragorn para detalhes; tem os mesmos efeitos de Andúril), arco longo, roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Elendil não aparece no romance como um personagem. Trata-se de uma figura histórica de grande importância. Elendil tinha quase sete pés de altura, destacando-se da maioria das pessoas que o cercava. Seus cabelos eram louros e reluzentes, e sua pele era pálida e clara.

Elendil, o Alto, ou Elendil, o Belo, foi um grande marinheiro nascido em Númenor. Ele foi o mais poderoso dos nobres númenorianos a sobreviver à queda daquela terra grandiosa. Ele chegou à Terra-média depois de seus filhos, Isildur e Anárion, e estabeleceu os Reinos de Arnor e Gondor por volta de 3320 SE. O próprio Elendil governava Arnor, deixando Gondor para que seus dois filhos o regessem juntos.

Elendil opôs-se a Sauron ao longo dos dois últimos séculos da Segunda Era. Durante a Última Aliança de elfos e homens, ele, seu amigo Gil-galad e os respectivos povos resistiram juntos às forças do Senhor do Escuro nas planícies de Dagorlad, ao norte do Portão Negro de Mordor. Eles venceram a batalha e lideraram um cerco de sete anos a Mordor até Sauron escancarar os portões e enfrentar seus desafiantes nas encostas da Montanha da Perdição.

Sauron matou tanto Elendil quanto Gil-galad naquele dia, mas o esforço

também lhe valeu a ruína. Quando Elendil tombou, sua espada, que era chamada Narsil ("Sol e Lua", em quenya) partiu-se em mil pedaços. Enquanto Sauron ainda estava no chão, o filho de Elendil, Isildur, pegou o punho da espada de seu pai e decepou o dedo de Sauron que trazia o Um Anel, destruindo o corpo do Senhor do Escuro e fazendo com que seu espírito fugisse. No entanto, apesar de derrotado, Sauron não foi totalmente destruído e ele voltaria para afligir os Povos Livres novamente, muitos séculos depois.

Como Rei de Arnor, Elendil foi considerado um excelente líder numa época particularmente ruim. A influência de Sauron estava em ascensão em todo o Leste, e Elendil deu ao seu povo alguma esperança contra a escuridão. Ele se revelou um excelente aliado dos elfos, um vínculo que infelizmente não sobreviveu a ele quando Isildur tomou o Um Anel para si e recusou-se a destruí-lo.

Depois da morte de Elendil, Isildur governou Gondor sozinho e aproveitou

para instruir o filho de seu irmão, Meneldil, nas tradições da monarquia. Dois anos mais tarde, ele partiu para assumir o trono de Arnor. A queda de Arnor teve início pouco depois, quando Isildur foi emboscado por orcs nos Campos de Lis e o Um Anel foi perdido.

Entretanto, os descendentes diretos de Elendil continuaram a governar Arnor durante muitos séculos. Isso durou até 1974 TE, quando Angmar e Rhudaur atacaram o que restava de Arnor e venceram. Todavia, a linhagem sobreviveu mesmo a essa derrota, e seus descendentes tornaram-se os líderes dos dúnedain, enquanto o restante da nobreza de Arthedain transformava-se nos Guardiões do Norte.

À época da Guerra do Anel, o líder dos dúnedain é ninguém menos que Aragorn, o descendente direto de Elendil e Isildur. Supõe-se que o destino de Aragorn seja forjar mais uma vez a espada de seu ancestral — o que ele já fez — e reclamar seu direito hereditário, o trono dos reinos de Elendil, Arnor e Gondor.

NO FILME

Elendil faz uma breve aparição no prólogo do filme. Ele é o rei dos homens que desafia Sauron durante a grande cena de batalha. Ele se lança corajosamente contra o Senhor do Escuro, apesar de saber que isso poderia significar sua morte. Ele viu a destruição semeada por Sauron entre aqueles que o confrontaram.

Sauron mata Elendil ali mesmo, e a espada do dúnadan — Narsil — estilhaça-se nas rochas do campo de batalha. O filho de Elendil, Isildur (ver página 70), agarra o punho da espada e usa o fragmento decepar o dedo de Sauron que trazia o Um Anel.

Narsil é legada aos herdeiros diretos de Elendil através das eras. Na época da Guerra do Anel, o herdeiro é o próprio Aragorn. A espada de Elendil, entretanto, é mantida em Valfenda por segurança ao invés de ser carregada por Aragorn, como no romance. Ali ela espera, até ser forjada novamente pelas mãos

dos ferreiros élficos, um ato ainda não realizado ao final do filme.

NO JOGO

A menos que sua crônica esteja ambientada no fim da Segunda Era, não há a menor chance de seus heróis encontrarem Elendil. Entretanto, eles podem certamente interagir com seus descendentes e ouvir histórias ou ler relatos sobre ele e seus feitos. Elendil e seus filhos representaram um papel importante na Segunda Era e, várias gerações depois, seus descendentes agora têm a oportunidade de fazer o mesmo no final da Terceira Era.

É possível que Narsil seja roubada de Aragorn num determinado momento, o que certamente seria motivo para uma demanda. A espada tem de ser encontrada e recuperada para que o herdeiro de Elendil seja capaz de cumprir seu destino.

De maneira similar, surgem de vez em quando boatos sobre outros legados de Elendil. Sua armadura, seu escudo e sua sela já apareceram em várias partes da Terra-média anteriormente. Há, inclusive, um indivíduo, a quem se dá pouco crédito, que alega ter trazido à tona um dos antigos navios de Elendil e navega com ele pelo litoral de Gondor. Na maior parte do tempo, as alegações dos atuais proprietários são repudiadas. Entretanto, há muitas peças por aí cujos proprietários — ou simplesmente as pessoas da região — alegam ter pertencido a Elendil, e tais afirmações ainda precisam ser verificadas.

Pode ser que Aragorn não tenha tempo nem vontade de investigar pessoalmente estas alegações, mas ele ficaria comovido caso algo legítimo fosse recuperado e oferecido a ele como presente. Ele procurou pelo proprietário do navio de Elendil enquanto lutava contra os Corsários de Umbar em nome de Gondor, mas nunca encontrou o homem nem o navio. Os heróis que realizassem tal proeza — ou qualquer outra referente aos pertences de Elendil — com toda certeza teriam a amizade eterna do Dúnadan.



ELROND

"O rosto de Elrond parecia eterno, nem velho nem jovem, embora nele se inscrevesse a memória de muitas coisas, alegres e tristes."
— *A Sociedade do Anel*

RAÇA: Elfo (meio-elfo — parte sindarin, noldorin e dúnadan)

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: Vitalidade 12 (+3), Porte 15 (+4), Agilidade 12 (+3), Percepção 14 (+4)*, Força 10 (+2), Espírito 16 (+5)*

REAÇÕES: Vigor +4, Presteza +4, Força de Vontade +7, Sabedoria +8*

ORDEM Mestre da sabedoria, mágico, nobre, guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Escritas Antigas, Calejado de Batalha, Deferência, Domínio (Valfenda), Perito em Magia (Encanto de Cura), Expertise (História dos Elfos), Santuário (Valfenda), Poder do Santuário, Tesouro em Pergaminhos, Lançar Encantos 49, Golpe Rápido, Coração de Mago

EVOLUÇÕES: 150

ENCANTOS: Mensageiro Animal, Língua dos Animais (habilidade), Invocação de Animais, Romper Grilhões, Encanto do Artífice, Criar Luz, Exibição de Poder (habilidade), Evocar Assombro, Encontrar e Retornar, Criar Nevoeiro, Urdidura da Névoa, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Brilho de Ithildin (habilidade), Atear Fogo, Raio, Linguagem da Mente (habilidade), Nomear, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Ler o Coração (habilidade), Resistir ao Medo (habilidade), Traçar Letras-da-lua, Encanto de Obscuração, Sono, Pensamentos Revelados

(habilidade), Vêu (habilidade), Domínio dos Ventos, Palavra de Comando. Elrond não precisa de gestos ou da voz para realizar qualquer encanto que não possua como habilidade, exceto os encantos que exijam a fala (como Palavra de Comando).

PERÍCIAS: Avaliar (Jóias) +4, Combate com Armas: Espadas +8, Ofício: Confeção de Jóias +4, Debater (Parlamentar) +10, Cura (Tratar Doença) +14, Discernimento +12, Inspirar +10, Intimidar (Majestade, Poder) +10, Língua: Adûnaico +4, Língua: Quenya +10, Língua: Sindarin +10, Língua: Westron (Geral) +8, Saber: História (Elfos, Homens) +10, Saber: Raça (Elfos) +12, Saber: Reino (Arnor, Eriador, Gondor, Imladris) +6, Saber: Ervas +8, Saber: Mágica +8, Saber: Anéis de Poder +5, Observar (Avistar) +6, Trovar: Compor Versos +5, Trovar: Tocar Harpa +5, Persuadir (Oratória) +8, Combate de Alcance: Arcos +7, Montar (Cavalo) +6, Correr +7, Arte Naval (Velejar) +3, Esquadrinhar +5, Poliorcética (Catapulta) +4, Dissimulação (Inspeccionar) +8, Noção do Clima +4



VANTAGENS: Aliado 12 (Galadriel, Gandalf, Círdan e outros membros dos Sábios e poderosos em toda a Terra-média), Curioso, Eloquent, Graças da

Sorte, Lindo, Providente, Dádiva das Línguas, Mãos que Curam, Tesouro 10 (Valfenda e todos os seus tesouros), Incorrupível, Olhos Penetrantes, Posição 2 (Senhor de Valfenda), Recuperação Rápida, Sábio

DEFEITOS: Dever (governar Valfenda adequadamente), Inimigo (a Sombra e seus servos)

SAÚDE: 14

CORAGEM: 7

RENOME: 45

EQUIPAMENTOS: Valfenda e tudo o que ela encerra, Vilya (o Anel do Ar)

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Elrond, o soberano do refúgio élfico de Valfenda, desempenha um papel fundamental no romance. Afinal de contas, é em Valfenda que se forma a Sociedade do Anel e toma-se a decisão de levar o Um Anel à Montanha da Perdição.

Elrond aparenta não ter idade, velho e jovem ao mesmo tempo. Seus cabelos são escuros, geralmente penteados para trás e presos por um simples diadema de prata. Seus olhos são cinzentos, penetrantes, e cintilam à luz das estrelas.

Elrond era o filho de Eärendil e Elwing. Eärendil era mortal e Elwing, meio-elfa; portanto, Elrond tinha ascendência tanto mortal quanto imortal. Seu avô era Dior, cujos pais foram Beren e Lúthien, todos grandes heróis do mundo. Eärendil, por exemplo, era o ancestral direto dos líderes dos homens de Númenor, o que fazia de Elrond e Aragorn parentes muito distantes.

No final da Primeira Era, foi oferecida a Elrond a opção de se tornar ou mortal ou imortal; ele escolheu a vida mais longa. Serviu a Gil-galad como arauto em seu exército e lutou tanto na Guerra dos Elfos e Sauron quanto na Guerra da Última Aliança. Quando Gil-galad tombou, Elrond resgatou Vilya, um dos Três Anéis de Poder dos elfos, que ele passou a usar daí em diante.

Em 100 TE, Elrond desposou Celebrian, a filha de Celeborn e Galadriel.

VILYA, O ANEL DO AR

"Elrond estava com um manto cinza e tinha uma estrela sobre a testa; trazia na mão uma harpa de prata e no dedo um anel de ouro com uma grande pedra azul, Vilya, o mais poderoso d'Os Três."

— O Retorno do Rei

Um dos três Anéis de Poder dos elfos, Vilya era o Anel do Ar. Era uma argola de ouro simples, adornada apenas com uma única safira. Como no caso dos outros dois Anéis de Poder dos elfos (coletivamente conhecidos como os Três), Vilya jamais esteve sob o comando de Sauron nem foi maculado por seu toque. Entretanto, caso readquirisse o controle do Um Anel, ele também seria capaz de comandar esses anéis — e provavelmente os usuários dos mesmos.

Vilya foi criado para preservar o território da Terra-média e acentuar os poderes de compreensão, criação e cura do portador. Proporciona ao portador um bônus igual a +2 em todos os testes para usar mágicas do ar, inclusive testes de Vigor para resistir à fadiga. Também confere um bônus igual a +4 em todos os testes das perícias Cura e Inspirar, nos testes da perícia Intimidar contra os servos da Sombra e em qualquer teste para se opor aos poderes das trevas, resistir à destruição ou à ruína, ou coisas do gênero.

Ela lhe deu dois filhos e uma filha. Elladan e Elrohir (os filhos) eram gêmeos idênticos que cresceram e se tornaram grandes guerreiros e sábios membros do conselho de seu pai. A filha era Arwen, de quem se dizia ser a própria imagem de Lúthien, sua rataravó.

Em 1697 SE, durante a Guerra dos Elfos e Sauron, Elrond fundou Imladris, também conhecida como Valfenda ou a Última Casa Amiga. Ergueu-se como um refúgio contra o Senhor do Escuro e assim permaneceu desde então. Apesar de muitas tentativas, Sauron nunca conseguiu descobrir a localização exata do lugar para atacá-lo.

Em 2059 TE, os orcs das Montanhas Sombrias capturaram Celebrian enquanto ela viajava de Valfenda a Lórien. Seus filhos a resgataram logo depois, mas ela fora envenenada e estava à beira da morte. Elrond conseguiu tratar o ferimento, mas logo depois ela se cansou da vida na Terra-média e decidiu partir para o Mar e velejar de volta ao Oeste.

Elrond sente imensas saudades de sua esposa e não voltou a se casar na ausência dela. Arwen assumiu o lugar de sua mãe em muitas funções diplomáticas, mas não no coração de seu pai.

Elrond deu a Valfenda não apenas o feitiço de um porto seguro em tempos de guerra, mas também o de um centro de erudição em tempos de paz. As bibliotecas em Valfenda estão entre as mais vastas da Terra-média, sendo a própria existência delas uma demonstração da sabedoria de Elrond.

Pelo fato de ser um dos Sábios, Elrond fez parte do Conselho Branco que se opôs ao Necromante (posteriormente revelado como Sauron), no segundo plano da narrativa *O Hobbit*. O grande senhor élfico está sempre disposto a dar auxílio aos que lutam contra Mordor. Tradicionalmente, Elrond ajudava a criar os líderes dos dúnedain na segurança de Valfenda, incluindo-se Aragorn entre eles.

Apesar da cordialidade e da bondade usuais, Elrond também sabia ser exigente, principalmente quando o destino de sua própria família estava em jogo.

Ao invés de dar a Arwen a permissão para desposar Aragorn, exigiu primeiro que o homem se tornasse Rei de Arnor e Gondor. Sendo Aragorn o herdeiro de ambos os tronos, essa ordem não chegava a ser impossível, mas certamente era improvável que se cumprisse.

A reputação de Elrond como sábio é conhecida em todo o mundo. Esse é o motivo pelo qual muitos dos membros da Sociedade encontravam-se em Valfenda no momento do Conselho de Elrond, o que levou à formação da mesma. Cada um deles viera até ali para consultar o senhor élfico e aprender o que pudesse para ajudar na luta contra Sauron.

NO FILME

Elrond é um grande amigo de Gandalf e do resto da Sociedade. Ele reúne homens, anões e elfos para discutir o que se deveria fazer do Um Anel. Como senhor de Valfenda, ele oferece a Frodo e a seus amigos a oportunidade de se recuperarem da jornada antes de tomarem a decisão de prosseguir rumo à Montanha da Perdição.

Elrond foi um general no exército élfico que lutou contra Sauron ao fim da Segunda Era. Ele estava presente quando Isildur decepcionou o dedo de Sauron que trazia o Anel, e fez o possível para convencer o homem a destruí-lo, atirando-o nas chamas da Montanha da Perdição sem mais demora. Infelizmente, Isildur recusou-se a fazê-lo.

Elrond guarda rancor da humanidade por causa desse incidente, que pode ser a razão pela qual ele deseja separar Arwen e Aragorn. Ele parece acreditar que Aragorn não tem o menor desejo de reivindicar seu direito hereditário como Rei de Arnor e Gondor. Ele não quer que sua filha desposse alguém incapaz de assumir as rédeas do próprio destino.

Ao conversar com Gandalf a respeito dos avanços de Sauron, Elrond parece quase à beira do desespero. Os homens são fracos, os elfos estão de partida e os anões não dão a mínima. Parece não haver ninguém apto a resistir ao Senhor do Escuro.

Ao fim do conselho, porém, Elrond percebe que a melhor esperança de todos eles é a cooperação em prol da destruição de Sauron. A Sociedade representa uma nova aliança de todos os Povos Livres, uma aliança que Elrond parece aprovar.

NO JOGO

Como senhor de Valfenda, Elrond raramente deixa o lugar. Entretanto, ele adora receber hóspedes de todos os tipos em sua casa, desde que lutem pelos Povos Livres. Os heróis que estiverem passando pela área poderão se deter ali para descansar durante quanto tempo quiserem, e os enfermos e feridos poderão contar com Elrond para lhes oferecer toda a assistência possível.

De vez em quando, Elrond gosta de enviar emissários aos Ermos para trazer notícias sobre o que acontece nas terras vizinhas. Ele também precisa ocasionalmente de um grupo corajoso de heróis para executar alguma tarefa vital, da mesma forma que a Sociedade encarregou-se da destruição do Anel. Os grupos de heróis que param em Valfenda a procura de ajuda são ideais para essas tarefas.

Elrond é um anfitrião cordial e hospitaleiro. Entretanto, ele não é nenhum idiota. Se aqueles que entrarem na Última Casa Amiga trouxerem o mal em seus corações, serão banidos imediatamente. Quem cair nas graças dele, porém, poderá desfrutar livremente de todas as bênçãos que Valfenda tem a oferecer.

GALADRIEL

“— Apesar disso, mais bela ainda é a terra de Lórien, e a Senhora Galadriel está acima de todas as jóias que existem sobre a terra!”
— Gimli, A Sociedade do Anel

RAÇA: Elfa (noldo)

HABILIDADES RACIAIS: A Arte, Trato com Animais, Bem-estar, Forma Élfica, Sentido Élfico, Sono Élfico, Visão Aguda, Desdém por Fantasma, Luz Interior, Passos Leves, Saber Noldorin, Rápida Convalescença

ATRIBUTOS: Vitalidade 12 (+3), Porte 15 (+4), Agilidade 10 (+2), Percepção 14 (+4)*, Força 9 (+1)*, Espírito 14 (+4)*

REAÇÕES: Vigor +4, Presteza +4, Força de Vontade +7, Sabedoria +6*

ORDEM Mágico, nobre

HABILIDADES DE ORDEM: Deferência, Domínio (Lórien), Aspecto Nobre, Santuário (Lórien), Poder do Santuário, Lançar Encantos 74, Coração de Mago

EVOLUÇÕES: 84

ENCANTOS: Mensageiro Animal, Língua dos Animais (habilidade), Invocação de Animais, Romper Grilhões, Criar Luz (18 metros de raio), Exibição de Poder (habilidade), Realçar Comida (habilidade), Evocar Assombro, Divisar, Projetar a Voz, Encontrar e Retornar, Chama de Anor, Criar Nevoeiro, Urdidura da Névoa, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Brilho de Ithildin (habilidade), Atear Fogo, Raio, Linguagem da Mente (habilidade), Desorientação, Bruma de Celeridade, Nomear, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Proteção contra a Chuva, Ler o Coração (habilidade), Resistir ao Medo (habilidade), Estilhaçar, Encanto de Obstrução, Sono, Grilhões Mágicos, Pensamentos Revelados (habilidade), Primavera, Fender, Véu (habilidade), Modelar a Água, Palavra de Comando. Galadriel não precisa de gestos ou da voz para realizar qualquer encanto que não possua como habilidade, exceto os encantos que exijam a fala (como Palavra de Comando).

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas +3, Ofício: Culinária +6, Ofício: Costura +6. Debater (Negociar) +10, Cura (Tratar Doença) +10, Inquirir (Conversar) +8, Discernimento +12, Inspirar +8, Intimidar (Poder) +8, Língua: Quenya +8, Língua: Silvestre +6, Língua: Sindarin

+8, Língua: Westron (Geral) +6, Saber: História (Elfos) +9, Saber: Reino (Beleriand, Eregion, Eriador, Lórien, Valinor) +6, Saber: Anéis de Poder +4, Observar (Avistar) +10, Trovar: Tocar Harpa +5, Trovar: Cantar +5, Persuadir (Oratória) +10, Montar (Cavalo) +3, Correr +6, Dissimulação (Esconder-se) +7

VANTAGENS: Aliado 10 (Elrond, Gandalf e outros entre os Sábios e poderosos), Eloquente, Lindo, Tesouro 10 (Lórien e todos os seus tesouros), Incorrupível, Indômito, Olhos Penetrantes, Posição 4 (Rainha de Lórien), Resoluto, Sábio

DEFEITOS: Dever (governar Lórien adequadamente), Inimigo (os servos de Sauron), Orgulhoso

SAÚDE: 13

CORAGEM: 6

RENOME: 33

EQUIPAMENTOS: Lórien e tudo o que ela encerra, Nenya (o Anel da Água), o Espelho de Galadriel

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

A linda Galadriel é considerada uma das pessoas mais belas que já caminharam sobre a face da Terra-média. Se a reação de Gimli servir como referência, esta reputação deve ser a mais pura verdade.

Alta e esbelta — chega a ser tão alta quanto o marido —, Galadriel tem cabelos compridos e dourados, e usa vestidos do mais

puro branco. Sua voz, apesar de melodiosa e suave, apresenta um timbre mais grave do que seria esperado de uma forma tão frágil. Seus olhos cintilam com vida, mas são tão profundos quanto o Mar. Os visitantes alegam quase terem se afogado naquelas órbitas.

Esposa de Celeborn, Galadriel é a senhora de Lórien, rainha do reino de seu marido. Os dois governam juntos. Celeborn preocupa-se principalmente com a segurança de Lórien, protegendo-a daqueles que desejariam fazer mal aos que lá vivem. Galadriel concentra-se no bem-estar das pessoas dentro das fronteiras de seus domínios.

Celeborn se mostra distante, mas Galadriel é muito mais amistosa, especialmente quando se trata de forasteiros. Ela favorece especialmente os bem-falantes. Ao contrário do marido, tem sempre um sorriso pronto e não hesita em revelar suas emoções com sinceridade e orgulho.

Nascida do outro lado do Mar na Primeira Era, Galadriel há muito reside na Terra-média. Ela foi banida das terras de além-Mar depois de lá tomar

parte numa rebelião. Ela sempre desejou retornar, mas até o momento em que se recusou a tomar o Anel de Frodo — que lhe foi oferecido voluntariamente — não admitiria sequer considerar tal ação.

Celebrimbor, o poderoso senhor élfico de Eregion na Segunda Era, deu Nenya — um dos três anéis élficos — a Galadriel tempos atrás, encarregando-a de usá-lo com sabedoria. Ela tem se empenhado nisso desde então. Por meio de seus esforços, foi capaz de manter uma vigilância mágica sobre as ações de Sauron. Ao mesmo tempo, conseguiu manter Lórien oculta às sondagens dele, frustrando-lhe os esforços para descobrir o que ela e os outros elfos de Lórien estariam tramando.

Em geral, os que se apresentam diante de Galadriel ficam inicialmente atordoados com sua beleza. Esse efeito jamais passa. Ela tem um aspecto sobrenatural que faz parecer como se aquele que a vê sempre a visse pela primeira vez, tirando-lhe o fôlego. Entretanto, é a cordialidade surpreendente e o senso de humor comedido de Galadriel que verdadeiramente impressionam os que passam a conhecê-la melhor.

Como senhora de Lórien, Galadriel detém grande poder em seus domínios, e ela o deixa apenas raramente e em momentos de grande necessidade. Embora ela percorresse livremente a Terra-média outrora, esse tempo há muito já se passou. No final da Terceira Era, à medida que a ascensão de Sauron tornava-se evidente, Galadriel permanecia cada vez mais em casa, deixando raramente as imensas árvores de Caras Galadon.

Galadriel deu a Celeborn apenas uma filha, uma bela donzela élfica de nome Celebrían. Em 100 TE, Celebrían desposou Elrond e foi viver com ele em Valfenda. Celebrían teve três filhos: Elladan e Elrohir (gêmeos), e Arwen (uma menina). Os netos de Celeborn vêm de Valfenda com frequência para visitá-lo, especialmente Arwen, que desenvolveu um gosto por viajar.



Celebrían foi ferida num ataque de orcs em 2509 TE. Ela sobreviveu, mas atravessou o Mar em 2510 TE. Esta talvez seja a razão pela qual Galadriel hoje também deseje atravessar o Mar. Ela anseia desesperadamente por viver perto de sua filha mais uma vez. Com um pouco de sorte, isso deverá acontecer.

NO FILME

Embora Galadriel ainda seja bela no filme, mostra-se um pouco mais relutante em interagir com a Sociedade do que no romance. Ela começa a contatar Frodo mentalmente logo depois de ele entrar em Lórien, mas não parece tocar os demais. Além disso, em vez de levar Frodo e Sam para ver o Espelho de Galadriel, ela simplesmente permite que Frodo a siga, sozinho.

Quando Frodo oferece a Galadriel o Anel, ela momentaneamente transforma-se na Rainha Sombria que ela se tornaria caso o aceitasse, uma mera amostra do significado da oferta de Frodo. Depois de recusar a oferta tentadora, ela volta ao normal, anunciando que passou no teste.

Essa é a última vez que Frodo oferece sinceramente o Anel a alguém. Talvez a visão do que aconteceria mesmo a alguém tão puro e belo quanto Galadriel, caso viesse a controlar o Anel, tenha sido aterradorizante o bastante para deixar claro na mente de Frodo que o fardo deve realmente ser só seu. Ele não consegue imaginar a si próprio tornando-se uma criatura tão terrível. Parece que, mesmo que ele se apegasse ao Anel, o destino que a jóia lhe guardaria seria tornar-se mais como Bilbo — que experimentou sua própria transformação em Valfenda — ou, no pior dos casos, como Gollum.

Galadriel é uma das duas figuras femininas fortes no filme, e a única figura feminina forte no romance. Em muitos aspectos, ela é mais poderosa que seu marido Celeborn e seu genro Elrond. Ela representa tudo o que há de encantador e intocável nos elfos.

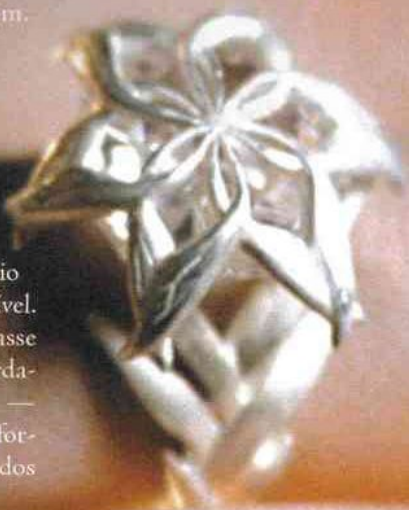
NENYA, O ANEL DA ÁGUA

“É verdade, na terra de Lórien, no dedo de Galadriel, permanece um dos Três. Este é NENYA, o Anel de Diamante, do qual sou guardiã.”

— Galadriel, A Sociedade do Anel

Um dos Três Anéis de Poder dos elfos, NENYA era o Anel da Água. Era uma argola simples de *mithril*, adornada apenas com um único diamante, uma pedra preciosa de cor branca que brilhava como uma minúscula estrela para aqueles que a vissem com a permissão de Galadriel. Como no caso dos outros dois Anéis de Poder dos elfos (coletivamente conhecidos como os Três), NENYA jamais esteve sob o comando de Sauron nem foi maculado por seu toque. Entretanto, caso ele readquirisse o controle do Um Anel, seria também capaz de comandar esses anéis — e provavelmente os usuários dos mesmos.

NENYA foi criado para preservar o território da Terra-média e acentuar os poderes de compreensão, criação e cura do portador. Afasta a ruína, adia a fadiga e o pesar. NENYA proporciona ao portador um bônus igual a +2 em todos os testes para usar mágicas da água, inclusive testes de Vigor para resistir à fadiga. Também confere um bônus igual a +4 em todos os testes das perícias Cura e Inspirar, nos testes da perícia Intimidar contra os servos da Sombra, e em qualquer teste para se opor aos poderes das trevas, resistir à destruição ou à ruína, ou coisas do gênero.



NO JOGO

Apenas aqueles que vêm a Lórien provavelmente encontram Galadriel. Depois do ataque à sua filha Celebrian, é muito menos provável que a dama élfica viaje para muito longe. Os perigos dos Ermos só aumentaram desde então, e, por esse motivo, Galadriel é ainda mais cautelosa em relação às suas viagens.

Embora Galadriel represente bem seu papel de rainha de Lórien, ela se contenta em deixar o marido cuidar das tarefas diárias para manter o reino em segurança contra ameaças externas. Ela está mais preocupada com o bem-estar tanto físico quanto emocional de seu povo e de seus hóspedes.



Seria uma ocasião rara Galadriel enviar um herói em algum tipo de demanda em nome dela. As únicas vezes em que isso aconteceria seriam quando houvesse algo que ela precisasse ocultar de Celeborn, ao menos por algum tempo. Nesse caso, ela não estaria disposta a confiar em sua própria gente para guardar segredo de seu senhor. Ao contrário, ela teria de conseguir alguém de fora de Lórien. Os heróis seriam candidatos perfeitos para tal tarefa.

Entretanto, se os heróis estiverem em dificuldades quando chegarem a Lórien, poderão contar com Galadriel para abordá-los a respeito do problema. Ela oferecerá toda a ajuda que estiver ao seu alcance. Em geral, trata-se simplesmente de ajudar um herói a esclarecer quais são seus verdadeiros desejos. Esse tipo de conflito interno pode causar muito pesar a um herói, e Galadriel é habilidosa em ajudar tais almas torturadas a encontrar um pouco de esclarecimento.

SAMWISE "SAM" GAMGI

— Pensei em algo melhor que isso.

*Algo para fechar sua boca,
e puni-lo de modo exemplar por ter
ficado escutando a conversa.*

Você irá embora com o Sr. Frodo!"

— Gandalf, A Sociedade do Anel

RAÇA: Hobbit (Cascalva)

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 5 (+0), Agilidade 6 (+0)*, Percepção 6 (+0), Força 5 (+0)*, Porte 4 (+0), Espírito 4 (+0)

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

ORDEM: Artífice

HABILIDADES DE ORDEM: Refúgio (o jardim de Bolsão)

EVOLUÇÕES: 2

PERÍCIAS: Avaliar (Frutas e Hortaliças) +1, Combate com Armas: Espadas +1, Ofício: Culinária +5, Ofício: Jardinagem +3, Jogos (Damas) +2, Saber: Jardinagem (Raízes Comestíveis) +2, Saber: História (Hobbits) +3, Observar (Avistar) +2, Trovar: Compor Versos +2, Persuadir (Oratória) +2, Montar (Pônei) +1, Dissimulação (Esconder-se) +4, Sobrevivência (Montanhas) +1

VANTAGENS: Fiel (Frodo), Ouvidos Aguçados

DEFEITOS: Inimigo (servos de Sauron), Fidelidade (Frodo)

SAÚDE: 5

CORAGEM: 5

RENOME: 2

EQUIPAMENTOS: adaga, utensílios de cozinha e uma caixa de terra de Lórien.

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Samwise Gamgi é um hobbit simples até no nome. (O nome *Samwise* significa literalmente "Semi-inteligente" ou "Simplório".) Por ser o único dos quatro hobbits da Sociedade a não pertencer a uma família notável, Sam não tinha tanta instrução nem posição tão elevada quanto a dos amigos. Entretanto, ele era o mais leal e confiável de todos eles.

Sam tem cerca de três pés de altura, mas não é tão rechonchudo quanto seus companheiros de viagem, o que provavelmente está ligado ao fato de que precisa trabalhar para se sustentar enquanto os demais podem viver das fortunas de suas famílias. Sam uniu-se ao pai, Hamfast Gamgi (também conhecido como "o Feitor"), como jardineiro de Bolsão antes da festa de onzena e um anos de Bilbo Bolseiro. Depois da partida de Bilbo, o Feitor também decidiu se aposentar, deixando todo o trabalho para Sam, que continuou como jardineiro de Frodo até a época da Guerra do Anel.

Pelo fato de ser jardineiro, Sam sabe muita coisa sobre plantas, particularmente raízes comestíveis, a especialidade de seu pai. Ele também reconhece a erva folha-do-rei, ou *athelas*, quando Aragorn a menciona, embora a considere uma erva daninha, ignorando suas propriedades curativas.

Apesar de ser um hobbit lavrador, Sam é mais instruído do que a maioria dos hobbits comuns. Bilbo tomou Sam sob sua proteção e o ensinou a ler e a escrever bem cedo. Ele também partilhava com Sam muitas de suas canções e poemas, que pareceram influenciar as idéias de Sam a respeito do mundo fora do Condado, inspirando nele um profundo desejo de um dia visitar os elfos. Sam apegou-se tanto às letras que também se tornou um pouco poeta, um talento que ele não exibe com frequência, apesar do fato de ser bem razoável.

Quando fica claro que algo está errado com Frodo, seus amigos (Merry

Brandebuque, Pippin Tûk e Fatty Bolger) convencem Sam a espioná-lo. Infelizmente, ele é surpreendido quando escutava Gandalf e Frodo conversando sobre a verdadeira natureza do anel de Bilbo. Como castigo, Gandalf decide enviar Sam junto com Frodo quando este deixar o Condado, um acontecimento que decididamente vai gerar emoções confusas em Sam. Apesar disso, Sam lealmente recusa-se a dizer mais uma palavra sequer aos amigos de Frodo assim que este o toma como confidente.

Na estrada para Valfenda, Sam revela-se um amigo dedicado de Frodo. Ele se recusa a ser deixado para trás quando a Sociedade do Anel é formada com o intuito de levar o Um Anel à Montanha da Perdição. Sobretudo, quando Frodo decide entrar em Mordor sozinho, é Sam quem descobre o plano antes de qualquer outra pessoa. Ele consegue alcançar Frodo no Rio Anduin e quase se afoga na tentativa. Entretanto, Sam tem tamanha certeza de que Frodo não o deixará morrer que arrisca sua vida sem hesitação para se certificar de que Frodo o levará consigo na próxima etapa da jornada.

Ao longo do romance, Sam trata todos a sua volta com grande respeito. Ao se dirigir aos demais, sempre se refere a eles com os tratamentos honoríficos apropriados. É sempre "Sr. Frodo" ou "Senhora Galadriel". Embora seja íntimo o suficiente de Frodo para chamá-lo simplesmente pelo nome, para Sam, o uso do tratamento honorífico é uma expressão de respeito.

Esse respeito estende-se a todas as coisas vivas. Pelo fato de ser jardineiro, Sam sabe muito sobre plantas de todos os tipos e cuida bem delas. Ele também desenvolve uma grande afeição pelo pônei Bill, que ele e os demais adquirem — ou salvam — de Bill Samambaia em Bri. Sam devolve a saúde ao corajoso animal em Valfenda e afeiçoa-se bastante a ele. Quando precisa mandar Bill embora diante da Porta Oeste de Moria, fica desgostoso, embora saiba que é a melhor coisa a se fazer.

Sam é claramente o membro mais honesto e franco da Sociedade. Tem

uma certa tendência a não ocultar o que sente. Se alguém pede sua opinião, ele a oferece com franqueza, nitidamente depois de dedicar a ela um bocado de reflexão. Ele não se furta ao trabalho duro e geralmente se oferece para carregar mais peso do que lhe caberia, simplesmente para reduzir o fardo daqueles ao seu redor. Ele não espera elogios por suas ações e geralmente enrubesce ao recebê-los.



NO FILME

Desde o primeiro momento, a relação de Sam e Frodo parece mais íntima no filme do que no livro. Ele é mais um amigo de longa data que um empregado de confiança. Quando Sam mostra-se tímido na festa de aniversário de Bilbo, Frodo o encoraja a dançar, e há poucas implicações da nítida estrutura de classe do Condado, tão evidente no romance. Ele chama Frodo de "Sr. Frodo" de tempos em tempos, mas isso é a exceção e não a regra.

Ainda assim, Sam é o amigo leal de sempre. Ele permanece fiel a Frodo a cada passo da jornada, chegando a entrar em pânico ao perder Frodo de vista por um instante na lavoura do Fazendeiro Magote, pouco antes dos dois andarilhos trombarem com Merry e Pippin.

Sam prometeu a Gandalf que não abandonaria Frodo, e essa promessa significa mais para ele do que qualquer outra coisa. Ele arrisca sua vida várias vezes para se certificar de que não vai quebrá-la. Embora isso às vezes irrite Frodo, especialmente quando está tentando abandonar a Sociedade nas cachoeiras de Rauros, ele de fato o aprecia. Como diz Frodo na última fala do filme: "Sam, estou feliz por tê-lo comigo."

NO JOGO

Antes da Guerra do Anel, os heróis teriam de penetrar no coração do Condado para encontrar Sam. De todos os hobbits da Sociedade, ele é o menos viajado, tendo jamais ultrapassado o Brandevin. Ele conhece bem o Condado, mas pouco ou nada do mundo além de suas fronteiras.

Os heróis que empreenderem algum tipo de peregrinação à Vila dos Hobbits ou a Bolsão podem muito bem encontrar Sam. Um sujeito leal, está sempre disposto a dar uma mãozinha àqueles em quem confia ou de quem gosta, embora essa confiança seja às vezes duramente conquistada. Como a maioria das pessoas do Condado, Sam desconfia naturalmente de forasteiros, especialmente se forem "Pessoas Grandes" (homens). Sam tem a mente um pouco mais aberta que a maioria, já que Bilbo o deleitava com histórias de aventuras desde a tenra infância, enchendo Sam de desejo de conhecer os elfos.

Em todo caso, Sam é completamente leal a Frodo e Bilbo. Pelo fato de ter crescido na Rua do Bolsinho nº 3, logo abaixo de Bolsão, Sam tinha Bilbo e, depois, Frodo como o epitome dos gentis-hobbits. Ele os respeita sem reservas e deleita-se por se achar envolvido em suas aventuras — ao menos nos momentos de menor perigo.

BILL, O PÔNEI

*"Era um animal magro, mal-alimentado e abatido,
mas não tinha jeito de quem ia morrer logo."*

— *A Sociedade do Anel*

ATRIBUTOS: Porte 1 (-3), Agilidade 5 ((0), Percepção 4 ((0),
Força 12 (+3), Vitalidade 10 (+2), Espírito 1 (-3)

REAÇÕES: Vigor +3, Presteza (0, Força de Vontade -2,
Sabedoria +1

TAMANHO: Médio

SAÚDE: 14

PERÍCIAS: Combate com Armas +1, Saltar +5, Observar +3,
Correr +8, Sobrevivência +3

HABILIDADES ESPECIAIS: Armas Naturais (Mordida 1/2d6,
Coice 2d6)

Bill, o pônei, recebeu esse nome em homenagem ao seu proprietário original, Bill Samambaia, de Bri. Samambaia vendeu o pônei a Cevado Carrapicho depois de um meio-orc amigo seu ter soltado todos os cavalos e pôneis dos estábulos d'O Pônei Saltitante. Um agente de Saruman, Samambaia era cruel com o pônei, maltratando-o e mantendo-o o tempo todo desnutrido.

Sam Gamgi apaixonou-se pelo pônei Bill na viagem de Bri a Valfenda. Em Valfenda, ele ajudou Bill a recuperar a saúde. Valfenda fez tanto bem a Bill que o animal logo se achou em excelentes condições.

Quando a Companhia chegou à Porta Oeste de Moria, Sam pesadamente libertou Bill. O caminho através de Moria era estreito demais para um animal como aquele, por mais nobre ou estimado que ele pudesse ser. Bill mal-e-mal escapou ao ataque do Vigia na Água quando a Companhia entrou em Moria, e esta foi a última vez que Sam o viu.

Se acontecer de alguém perguntar por Bilbo ou Frodo, Sam falará deles em termos elogiosos e com orgulho, desde que os curiosos pareçam confiáveis. Do contrário, Sam dará as costas aos que fazem as perguntas e relatará o incidente aos Bolseiros na primeira oportunidade. Se alguém ameaçar a vida de Bilbo ou Frodo, Sam imediatamente se apresentará para defender seus amigos. Se vier a suspeitar dos motivos de alguém no que se refere aos senhores de Bolsão, Sam provavelmente tentará segui-lo e também descobrir o que estaria tramando. No que diz respeito a Sam, o cuidado nunca é demais quando se trata dos Bolseiros.

Durante a jornada para Valfenda e a subsequente Demanda da Montanha da Perdição, Sam mostra-se encarniçadamente protetor em relação a todos os seus amigos, mas principalmente em relação a Frodo. A princípio, ele desconfia de estranhos de qualquer raça, com a possível exceção dos elfos. Entretanto, aqueles que se mostrarem amigos cordiais e dignos ganharão a amizade eterna de Sam.

GANDALF, O CINZENTO

"[Gandalf] usava um chapéu azul, alto e pontudo, uma longa capa cinza e um cachecol prateado. Tinha uma longa barba branca e sobranceiras densas que sobressaíam da borda de seu chapéu."

— *A Sociedade do Anel*

RAÇA: de além-Mar

HABILIDADES RACIAIS: Imutabilidade (Gandalf não sofre os efeitos de enfermidades ou do envelhecimento, embora pareça envelhecer a uma taxa bastante lenta.)

ATRIBUTOS: Vitalidade 10 (+2), Porte 16 (+5)*, Agilidade 10 (+2), Percepção 14 (+4), Força 10 (+2), Espírito 16 (+5)*

REAÇÕES: Vigor +4, Presteza +4, Força de Vontade +8*, Sabedoria +7

ORDEM Mágico, mago

HABILIDADES DE ORDEM: Perito em Magia (Projétil Flamejante, Atear Fogo), Golpe Final, Imponente, Domínio da Magia, Sentir Poder, Lançar Encantos 14, Especialidade Mágica (Fogo), Cajado, Cajado de Poder, Coração de Mago, Poder dos Magos

EVOLUÇÕES: 66

ENCANTOS: Mensageiro Animal, Língua dos Animais, Clarão Ofuscante, Romper Grilhões, Centelhas Ardentes, Criar Luz (18 metros de raio), Exibição de Poder, Realçar Comida, Evocar Assombro (sem gestos nem fórmulas), Projétil Flamejante, Encontrar e Retornar, Modelar o Fogo, Chama de Anor, Encanto de Proteção, Encanto de Imitação, Brilho de Ithildin, Atear fogo (alcance, vários objetos), Raio, Linguagem da Mente (habilidade), Nomear, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Resistir ao Medo, Estilhaçar, Encanto de Obstrução, Urdidura da Fumaça, Grilhões Mágicos (alvos múltiplos), Pensamentos Revela-

dos (habilidade), Fender, Transformação, Véu, Voz de Comando, Modelar a Água, Punho do Mago, Mão do Mago, Palavra de Comando.

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas +7, Combate com Armas: Clavas +7, Ofício: Fogos de Artifício +7, Debater (Negociar) +10, Cura (Tratar Doença) +6, Inquirir (Conversar) +6, Discernimento +10, Inspirar +12, Intimidar (Poder) +15, Língua: Adûnaico +4, Língua: Ôrquico +4, Língua: Quenya +6, Língua: Silvestre +6, Língua: Sindarin +6, Língua: Wargs +4, Língua: Westron (Geral) +6, Saber: Reino (Arnor, Eriador, Gondor, Terras Ermas) +6, Saber: História (Anões, Elfos, Hobbits, Homens) +10, Saber: Mágica +12, Saber: Moria +4, Saber: Anéis de Poder +6, Observar (Avistar) +8, Persuadir (Oratória) +10, Combate de Alcance: Armas de Arremesso +5, Montar (Ca-valo) +6, Esquadrinhar +5, Sobrevivência (Florestas, Planícies, Montanhas) +6, Condutor (Carretas) +3, Noção do Clima +4

VANTAGENS: Aliado 10 (Elrond, Galadriel e outros dentre os Sábios e poderosos), Armadura de Heróis, Corpo Fechado, Curioso, Amigo-dos-elfos, Fiel (o Oestre), Graças da Sorte 3, Incorruptível, Indômito, Olhos Penetrantes, Visão Noturna 1, Severo, Obstinado, Vigília, Sábio

DEFEITOS: Dever (auxiliar os Povos Livres a resistir à Sombra), Inimigo (Sauron e seus servos)

SAÚDE: 14

CORAGEM: 6

RENOME: 40

EQUIPAMENTOS: Glamdring (sua espada encantada), Narya (o Anel do Fogo), cajado de poder, cachimbo, erva-de-fumo, vestes

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Gandalf, o Cinzento, pertence à Ordem dos Magos, que reúne os cinco magos mais poderosos de toda a Terra-média. Embora venha de além-Mar, tem a forma de um homem idoso, alto

mas ligeiramente encurvado, com cabelos brancos e compridos — assim como a barba — e sobranceiras densas e brancas. Ele usa um chapéu alto e pontudo, longas vestes cinzentas, um cachecol prateado e grandes botas negras. Ele normalmente é jovial, mas pode ficar sério rapidamente, dependendo da ocasião.

Entre as muitas realizações de Gandalf estão entrar em Dol Guldur duas vezes para espionar o Necromante e verificar que este, na verdade, tratava-se de Sauron (2063 TE e 2850 TE). Ele também ajudou — juntamente com Aragorn e os outros Guardiões — a zelar pelo Condado durante vários anos antes da Guerra do Anel (2941 — 3018 TE).

Há tempos Gandalf é o único dos Magos a demonstrar interesse pelo Condado. Ele era amigo do avô de Bilbo Bolseiro, Gerontius Tûk (o Velho Tûk), e da mãe de Bilbo, Beladonna Tûk, embora Bilbo não conhecesse o Mago quando o encontrou pela primeira vez em 2941 TE. Gandalf arranhou para que Bilbo se tornasse o 14º membro da companhia de Thorin Escudo de Carvalho, e Bilbo viajou com os treze anões para Erebor (a Montanha Solitária), ajudando-os na Batalha dos Cinco Exércitos.

Gandalf esteve disponível apenas durante parte da aventura de Bilbo, pois, naquela época, trabalhava com os membros do Conselho Branco para expulsar o Necromante do sul da Floresta das Trevas. Felizmente, conseguiu se juntar a Bilbo e Thorin para tomar parte na Batalha dos Cinco Exércitos, na qual ajudou a formar a aliança entre homens, elfos e anões contra um inimigo comum: um exército invasor de orcs e lobos que provinha do Norte.

Quando soube do anel mágico que Bilbo encontrara nas entranhas das Montanhas Sombrias, Gandalf ficou preocupado, mas não tomou nenhuma providência. Somente muitos anos depois é que Gandalf deu-se ao trabalho de investigar e corroborar suas suspeitas. Então, confirmou que o anel de Bilbo, que já havia sido passado a Frodo, era na verdade o Um Anel.

Por insistência de Gandalf, Frodo deixou o Condado e fugiu para Valfenda, e não foi sem tempo. Entrementes, Gandalf cavalgou até Isengard para encontrar Saruman e ali foi aprisionado depois de Saruman revelar estar usando o *palantir* em Orthanc para se comunicar com Sauron. Escapando com a ajuda de Gwaihir, o Senhor das Grandes Águias, Gandalf chegou a Rohan, onde domou o grande cavalo Scadufax. Dali, cavalgou a toda a pressa para a Vila dos Hobbits a fim de alertar Frodo. Ao chegar lá, Frodo e seus amigos já haviam fugido. Gandalf seguiu logo em seus calcanhares, novamente perdendo-os por muito pouco em Bri, mas chegou ao Topo do Vento alguns dias antes deles. Ele os esperava em Valfenda quando lá chegaram.

No Conselho de Elrond, Gandalf contou suas aventuras. Quando Frodo concordou em levar o Anel até Mordor, Gandalf ofereceu-se como guia. Sua orientação foi inestimável, embora o grupo fosse forçado a abandonar o caminho de sua preferência e entrar em Moria. Lá, perderam Gandalf quando este defendeu o resto da Sociedade contra o temível balrog de Moria.

"Gandalf" era o nome dado ao Mago pelos homens do Norte (que significava "Elfo do Cajado"), embora também o chamassem de Peregrino Cinzento ou Caminheiro Cinzento. Os elfos denominavam-no *Mithrandir* ("Peregrino Cinzento"); os anões, *Tharkûn* ("Homem do Cajado"); e os homens do Sul, *Incânus* ("Espião do Norte"). Outros ainda referiam-se a ele por nomes diferentes, nem todos elogiosos ou gentis.

Gandalf é bondoso e gentil

com seus amigos, mas não tolera os idiotas, especialmente em questões de vida ou morte. Embora goste de ouvir canções e de fumar, sua mente é constantemente oprimida por assuntos importantes, e o maior deles é como impedir que Sauron conquiste toda a Terra-média, como já tentou fazer ao menos duas vezes anteriormente. Ele é amigo de todos os Sábios e seu conselho é avidamente procurado pelos que reconhecem o poder representado por ele.

Entretanto, Gandalf não busca a fama, a notoriedade nem o poder. Dentre os membros da Ordem dos Magos, foi o único a manter o foco em sua missão original: ajudar os Povos Livres da Terra-média a resistir às forças das trevas. Todos os outros envolveram-se com outras metas ou — no caso de Saruman — traíram completamente os objetivos que lhes foram estabelecidos.

Apesar de seu grande poder e imensa influência, Gandalf preferia passar seu tempo com gente simples e honesta. Enquanto o resto dos Sábios — e boa parte do resto do mundo — ignorava o Condado, Gandalf fez amigos por lá e veio a estimar aquela terra e sua gente,

sempre capaz de surpreendê-lo. E foi bom que o fizesse, é claro, pois sem a ajuda dos hobbits o Um Anel talvez nunca tivesse sido encontrado, e a Sociedade do Anel jamais teria se formado.

NO FILME

Gandalf, não é muito diferente no filme em relação ao romance. Contudo, é um pouco mais ingênuo. No romance, Gandalf jamais teria ido até Saruman não tivesse Radagast pedido que ele o fizesse. No filme, entretanto, ele vai consultar Saruman sem desconfiar que o líder da Ordem dos Magos entregou todos a Sauron.

Ele também é um pouco menos inteligente. Quando confrontado pelo enigma inscrito sobre a Porta Oeste de Moria, falha ao tentar resolvê-lo, e a tarefa cabe a Frodo. Entretanto, sua afeição por Bilbo, Frodo e os hobbits em geral é mais visível do que nunca, e ele não se mostra menos amedrontador e valente quando se coloca diante do balrog de Moria sobre a Ponte de Durin.

De todos os personagens do filme, Gandalf, talvez mais do que qualquer um, compreende exatamente o que está em jogo. Embora Elrond de fato apoiasse Gil-galad contra Sauron na batalha final da Guerra da Última Aliança, o senhor élfico deu as costas ao mundo fora de Valfenda e pouco se importa com os que não sejam de sua raça. Gandalf é um amigo verdadeiro de todos os Povos Livres, sendo esta a principal razão para que ele lidere a Sociedade, e não Elrond, que nem mesmo a acompanha. Ele luta por todos os inocentes, e isso torna seu auto-sacrifício nas garras do balrog ainda mais tocante.





NARYA, O ANEL DO FOGO

"Frodo viu que Gandalf agora usava abertamente em sua mão o Terceiro Anel, Narya, o Grande, que ostentava uma pedra rubra como o fogo."

— O Retorno do Rei

Um dos três Anéis de Poder dos elfos, Narya era o Anel do Fogo. Era uma argola simples de ouro avermelhado, adornada apenas com um grande rubi. Como no caso dos outros dois Anéis de Poder dos elfos (coletivamente conhecidos como os Três), Narya jamais esteve sob o comando de Sauron nem foi maculado por seu toque. Entretanto, caso ele readquirisse o controle do Um Anel, seria também capaz de comandar esses anéis — e provavelmente os usuários dos mesmos.

Narya foi criado para preservar o território da Terra-média e acentuar os poderes de compreensão, criação e cura do portador. Proporciona ao portador um bônus igual a +2 em todos os testes para usar mágicas do fogo, inclusive testes de Vigor para resistir à fadiga. Também confere um bônus igual a +4 em todos os testes das perícias Cura e Inspirar, nos testes da perícia Intimidar contra os servos da Sombra, e em qualquer teste para se opor aos poderes das trevas, resistir à destruição ou à ruína, ou coisas do gênero.

GLAMDRING

"Gandalf carregava seu cajado, mas amarrada ao longo de seu corpo estava a espada élfica, Glamdring, companheira de Orcrist, que estava agora depositada sobre o peito de Thorin, embaixo da Montanha Solitária."

— A Sociedade do Anel

Enquanto viajava com a companhia de Thorin para as Montanhas Sombrias, Bilbo e seus novos amigos encontraram por acaso um trio de trolls que os capturou. Os trolls discutiram muito tempo sobre a melhor maneira de devorar suas vítimas. Perdendo a noção do tempo, foram atingidos pelos primeiros raios do sol quando chegou a manhã, o que os transformou em pedra.



Vasculhando o covil dos trolls, Bilbo, Gandalf e os anões encontraram três espadas élficas. Sem dúvida, pertenceram outrora às vítimas anteriores daquelas criaturas hediondas.

Forjada tempos atrás pelos ferreiros élficos de Gondolin, Glamdring é uma maldição para os orcs, proporcionando um bônus igual a +5 nos testes de ataque para acertar essas criaturas. Além disso, a lâmina de Glamdring brilha com uma luz azulada na presença de orcs, alertando o portador de que ele está em perigo. Detecta orcs num raio de 500 metros. A luz torna-se mais brilhante quanto mais perto estiverem os orcs e quanto maior for o número deles. Essa luz machuca os olhos dos orcs e leva o terror aos seus corações. O portador de Glamdring ganha um bônus igual a +5 nos testes da perícia Intimidar contra orcs quando a arma for desembainhada. Quando os orcs estiverem a 100 metros, a lâmina exposta emite luz equivalente à de uma tocha. Isso pode trazer dificuldades para seu portador se o mesmo estiver tentando se esconder, eliminando todos os seus possíveis bônus por se encontrar no escuro.

Glamdring também é excelente para atravessar armaduras e outros objetos de metal, como correntes. O valor de proteção de qualquer armadura é reduzido pela metade para fins de resistência ao dano provocado por essa arma.

O CAJADO DE GANDALF

*"Naquele momento, Gandalf
levantou o cajado e,
gritando bem alto, golpeou a ponte.*

*O cajado se partiu (...).
Um lençol de chamas brancas
se ergueu."*

— A Sociedade do Anel

Como todos os Magos, Gandalf fez um cajado para servir como foco de seu poder. Cada cajado sintoniza-se singularmente ao Mago que o

criou e só pode ser utilizado em sua completude por esse indivíduo. Ao longo de *A Sociedade do Anel*, o cajado de Gandalf tem os seguintes poderes:

FANAL DE ESPERANÇA: Enquanto carregar seu cajado, Gandalf ganha um bônus igual a +2 em todos os testes das perícias Inspirar e Intimidar. Ele tem de gastar uma ação para segurar o cajado no ar e tentar seu teste de perícia. Ele só pode usar essa habilidade uma vez por cena ou batalha.

TRAÇAR SINAL: Gandalf pode rabiscar uma mensagem breve sobre qualquer superfície sólida com um único sinal, que aparentemente não passa de uma runa indecifrável. Gandalf e quaisquer aliados designados por ele compreendem a mensagem do sinal, que pode ter a extensão máxima de 12 palavras. O sinal dura até Gandalf apagá-lo, golpeando-o

com seu cajado, ou até se passar uma semana. Gandalf pode ter apenas três sinais em existência ao mesmo tempo.

CASTIGAR: Ao golpear um adversário com seu cajado, Gandalf ignora dois pontos de armadura e inflige 2d6+4 pontos de dano.

FORÇA DO CAJADO: Ao recuperar Níveis de Fadiga, Gandalf reduz pela metade o tempo necessário. Ele pode usar seu cajado dessa maneira para recuperar um total de três Níveis de Fadiga por dia.

RESISTÊNCIA DO MAGO: Uma vez ao dia, Gandalf pode se apoiar em seu cajado e ignorar os efeitos de seus Níveis de Fadiga pela duração de uma ação. Qualquer perda adicional de níveis sofrida devido à sua ação imediatamente é adicionada ao seu nível atual de cansaço depois de completada a ação.



Orcrist, a espada
élfica escolhida por
Thorin



Glamdring,
outra espada élfica,
que ficou com
Gandalf

NO JOGO

De todos os personagens descritos neste livro, Gandalf é o que mais provavelmente pode ser encontrado por um grupo de heróis, não importa onde estejam. Ele é tranquilamente a pessoa mais viajada em toda a Terra-média, sempre dirigindo-se de um canto a outro, aonde quer que ele seja necessário. Portanto, ele daria um excelente patrono para um grupo de heróis, mesmo que simplesmente apareça de vez em quando para dar algumas orientações.

A maneira como Gandalf interagiu com Bilbo e a companhia de Thorin em *O Hobbit* é um exemplo perfeito de como o Mago poderia ser utilizado numa crônica. Naquele livro, Gandalf identifica um problema que precisa de solução: a residência de Smaug na Montanha Solitária. Ele então reúne uma pequena equipe de heróis para lidar com o problema: o bando de Thorin. Se eles têm necessidade de um determinado especialista, Gandalf também recruta tal pessoa: Bilbo, como um ladrão. Ele então coloca os heróis na direção correta e deixa-os por sua conta e risco. Quando precisam de ajuda para sair de uma situação insustentável, ele aparece como que por acidente, como quando os trolls capturam os anões na estrada para Valfenda.

No fim das contas, porém, são os heróis que controlam seu próprio destino e fazem suas próprias escolhas. Pode-se contar com Gandalf para prestar auxílio e fornecer informações, mas ele simplesmente não dá conta sozinho de toda a incumbência. Ele sempre tem outras ocupações e não se dá ao trabalho de executar tarefas por aqueles que são capazes de completá-las por conta própria.

Nos anos que antecedem a Guerra do Anel, Gandalf empreende muitas viagens ao Condado, mas ele normalmente não faz alarde de suas idas e vindas. Ele prefere viajar incógnito, e muitos o tomam por um simples andarilho, e não pela pessoa importante e poderosa que ele realmente é.

Durante a Guerra do Anel, a atenção de Gandalf está quase totalmente tomada pela luta contra Saruman e Sauron. Em certos momentos, ele pode estar disponível para pequenas reuniões ou conferências com outros heróis, mas são momentos raros e tais encontros teriam de ser breves.

A MAGIA DO CINEMA

No filme, Gandalf e Saruman usaram um no outro o encanto abaixo durante a batalha em Orthanc. O uso do mesmo não aparece no romance.

PUNHO DO MAGO

"Ofereci a você a oportunidade de me ajudar de livre e espontânea vontade, mas você escolheu a senda da dor!"

— Saruman, o Branco para Gandalf, o Cinzento,
no filme *A Sociedade do Anel*

TEMPO DE EXECUÇÃO: 1

ALCANCE: 1, 5 metros por ponto de Porte

DURAÇÃO: Instantânea

NA DE FADIGA: 12

CUSTO: 2 opções de encanto

REQUISITO: Mão do Mago

MÉTODO: Padrão

ESPECIALIDADE: Nenhuma

EFEITO: Este encanto é semelhante a *Mão do Mago*, mas é muito mais poderoso. Com este encanto, o encantador consegue "agarrar" um objeto a distância e movê-lo ou arremessá-lo. O objeto deve ser leve o bastante para que o encantador seja capaz de erguê-lo com duas vezes sua própria Força. O efeito é instantâneo, de modo que, embora o encantador possa arremessar longe o objeto ou atraí-lo rapidamente para sua mão, não pode movê-lo de um lado para outro nem fazer com que voe ao redor de uma sala.

Para se determinar a que distância o encantador pode lançar um objeto com *Punho do Mago*, sua Força é igual a 25 (+9) ou o dobro de seu próprio valor no atributo, o que for maior. O encantador pode utilizar sua perícia *Combate de Alcance (Arremessar)* para apontar o objeto arremessado contra outra pessoa ou coisa, embora não precise fazê-lo a fim de atrair algo para sua mão. Em todo caso, o encanto não permite manipulação delicada.

Se uma outra pessoa estiver segurando o objeto em questão — ou for ela própria o objeto —, tal pessoa pode fazer um teste resistido de Força para se opor aos efeitos do encanto e manter o objeto em seu poder ou, caso ela mesma seja o objeto, continuar agarrada a algo nas proximidades. No que se referir a tal disputa, o encantador tem uma Força efetiva igual a 25 (+9) ou ao dobro de seu próprio valor no atributo.

Se uma pessoa for arremessada contra um objeto sólido com este encanto, lance os dados de dano como se o atacante tivesse executado um ataque desarmado contra a vítima, usando a Força efetiva do encanto.

GIL-GALAD

"Foi Gil-galad, Rei-Elfo, que juntamente com Elendil de Ponente derrotou Sauron, embora os dois tenham sucumbido nessa empresa (...)."
— Gandalf, *A Sociedade do Anel*

RAÇA: Elfo (noldo)

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 12 (+3), Porte 15 (+4)*, Agilidade 15 (+4), Percepção 14 (+4), Força 15 (+4)*, Espírito 15 (+4)

REAÇÕES: Vigor +10*, Presteza +8, Força de Vontade +8, Sabedoria +8

ORDEM Capitão, nobre, guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Ar de Comando, Calejado de Batalha, Deferência, Domínio (Lindon), Evasão, Ardores da Devoção, Resistente, Força do Herói, Liderança, Aspecto Nobre, Golpe Rápido 2, Tática, Guerreiro Nato

EVOLUÇÕES: 127

PERÍCIAS: Avaliar (Armas) +9, Combate com Armas: Espadas +15, Combate com Armas: Lanças +15, Debater (Barganhar, Negociar, Parlamentar) +14, Cura (Remédios de Ervas, Tratar Doença, Tratar Ferimentos) +12, Inquirir (Interrogar) +10, Discernimento +15, Inspirar +15, Intimidar (Poder)

+15, Saltar +5, Língua: Quenya +11, Língua: Sindarin +11, Língua: Westron (Geral) +11, Saber: História (Elfos) +9, Saber: Raça (Elfos) +9, Saber: Reino (Eriador, Lindon) +10, Observar (Sentir Poder, Avistar) +10, Trovar: Contar Histórias +10, Persuadir (Oratória) +12, Combate de Alcance: (Arcos, Lanças) +15, Montar (Cavalo) +10, Correr +8, Arte Naval +5, Esquadrinhar +10, Poliorcética (Liderança de Unidade) +17, Dissimulação (Inspeccionar) +9, Sobrevivência (Florestas) +6, Nadar +5, Rastrear (Orcs) +6, Combate Desarmado (Briga) +13, Noção do Clima +6

VANTAGENS: Aliado 10 (Elendil, Isildur, Anárion e outros monarcas da Terra-média), Armadura de Heróis, Corajoso, Corpo Fechado, Comando 4, Esquiva, Eloquent, Lindo, Fiel (Lindon), Graças da Sorte 10, Mãos Ferozes 3 (todos os adversários), Providente, Dádiva das Línguas, Mãos que Curam, Tesouro 10 (Lindon e

todos os seus recursos), Discernimento da Honra 4, Incorrupível 4, Indomável 4, Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes, Destemido, Visão Noturna 2, Saque Rápido, Posição 4 (Rei de Lindon), Obstinado, Recuperação Rápida, Incansável, Noção de Caminhos, Valoroso, Bravura 4, Coração de Guerreiro 4, Cabo-de-guerra 3, Cauteloso, Maestria com Armas (lança), Sábio 4

DEFEITOS: Dever (governar Lindon adequadamente), Inimigo (Sauron)

SAÚDE: 16

CORAGEM: 25

RENOME: 50

EQUIPAMENTOS: Lindon e tudo o que encerra, Aiglos, espada longa, arco longo, roupas, Vilya (o Anel do Ar; consultar a descrição de Elrond para detalhes)

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Gil-galad ("Estrela Radiante", em sindarin) não aparece no romance como um personagem. Trata-se de uma figura histórica de grande importância. Ele tinha cerca de sete pés e meio de altura, cabelos de um louro dourado, olhos azuis e penetrantes.

Gil-galad foi o último dos Altos Reis noldorin. Na Segunda Era, ele governava Lindon, um reino élfico localizado entre o Mar e as Montanhas Azuis, bem a oeste do Condado. Com a ajuda dos númenorianos, Gil-galad expulsou as forças de Sauron de Eriador (a porção mais a noroeste da Terra-média na qual fica o Condado) em 1700 SE.

Quando Sauron ascendeu mais uma vez ao poder, Gil-galad formou a Última Aliança de elfos e homens com Elendil, o Rei de Arnor e Gondor. Os dois monarcas



conduziram suas forças até o Portão Negro de Mordor para dar um fim às incursões que o exército de Sauron vinha empreendendo contra Gondor. Lá, derrotaram as forças de Sauron, que recuaram para o interior de Mordor. A Última Aliança assediou Mordor durante sete anos antes de Sauron escancarar os Portões Negros para confrontar Gil-galad e Elendil nas encostas de Orodruin (Montanha da Perdição) em combate pessoal.

Na batalha final da guerra, Sauron matou tanto Gil-galad quanto Elendil. Antes de morrerem, porém, conseguiram derrubá-lo. O filho de Elendil, Isildur, tomou o estilhaço preso ao punho da espada despedaçada de seu pai e usou-o para decepar o dedo de Sauron que trazia o Um Anel, forçando o hediondo espírito do Senhor do Escuro a fugir.

Mesmo depois da morte de Gil-galad, Lindon persistiu, mas foi mirrando lentamente. No fim, sobraram praticamente apenas os Portos Cinzentos. Como o ponto de entrada para a maioria dos elfos que chegavam à Terra-média nas eras anteriores, e o ponto a partir do qual os elfos, ao ouvir o chamado do Mar, retornavam às suas terras ancestrais, os Portos Cinzentos — e Lindon, por extensão — constituíam o mais longo dos reinos élficos.

Gil-galad é considerado por muitos como o maior líder — especialmente dos elfos — que já viveu na Terra-média. Seu povo o amava por sua lucidez, seu discernimento impecável e sua incrível integridade. Era um elfo que outras pessoas seguiam de bom grado na batalha, pois sabiam que, se Gil-galad os convocasse para a guerra, entrariam numa luta verdadeira e justa.

Antes da Guerra dos Elfos e Sauron, Celebrimbor — que forjou os Três Anéis dos elfos — deu um deles (Vilya, o Anel do Ar) a Gil-galad, tamanha era sua confiança de que o senhor élfico usaria o poder da jóia com sabedoria. Celebrimbor foi morto na guerra, mas Gil-galad fez bom uso do anel tanto naquele conflito quanto na Guerra da Última Aliança.

AIGLOS

“— Estive na Batalha de Dagorlad (...), onde vencemos: pois a Lança de Gil-galad, e a Espada de Elendil, Aiglos e Narsil, ninguém podia resistir.”

— Elrond, A Sociedade do Anel

Aiglos (“Ponta de Neve” ou “Síncelo”, em sindarin) era a poderosa lança de Gil-galad, que ele sempre carregava consigo na batalha. É uma maldição para os orcs, proporcionando um bônus igual a +10 nos testes de ataque para acertar essas criaturas e um bônus igual a +5 em todos os outros ataques. Além disso, sua ponta brilha com uma luz azulada na presença de orcs, alertando o portador de que ele está em perigo. Detecta orcs num raio de 500 metros. A luz torna-se mais brilhante quanto mais perto estiverem os orcs e quanto maior for o número deles. Essa luz machuca os olhos dos orcs e leva o terro aos seus corações.

O portador de Aiglos ganha um bônus de +5 nos testes da perícia Intimidar contra orcs quando a arma é empunhada. Quando os orcs estiverem a 100 metros, a ponta exposta emite luz equivalente à de uma tocha. Isso pode trazer dificuldades para seu portador se o mesmo estiver tentando se esconder, eliminando todos os seus possíveis bônus por se encontrar no escuro.

Aiglos também é excelente para atravessar armaduras e outros objetos de metal, como correntes. O valor de proteção de qualquer armadura é reduzido pela metade para fins de resistência ao dano provocado por essa arma.

Na época da Guerra do Anel, Aiglos já está perdida há muito tempo. Se puder ser mais uma vez encontrada, o guerreiro que tiver o privilégio de empunhá-la será uma grande força contra os exércitos de Sauron. Se caísse em poder da Sombra, entretanto, estaria perdida.



Gil-galad deu Vilya — o mais poderoso dos Três Anéis de Poder dos elfos — a Elrond, no fim da Segunda Era, com a deflagração da Guerra da Última Aliança. Seu arauto fez bom uso do anel durante a guerra e posteriormente, em Valfenda.

NO FILME

Gil-galad faz uma breve aparição no prólogo do filme. Ele é o rei élfico que desafia Sauron durante a grande cena de batalha. Lança-se corajosamente contra o Senhor do Escuro e é morto no mesmo instante por sua bravura.

A memória de Gil-galad é perpetuada pelos elfos que estiveram com ele nas encostas da Montanha da Perdição naquele dia fatídico. Entre eles, encontra-se Elrond, que combateu no exército élfico sob o comando de Gil-galad. No filme, ele se encarrega de um grande contingente de soldados; mais tarde, ele recorda com Gandalf o acontecimento mais importante daquele dia: o momento em que Isildur recusou-se a destruir o Um Anel, provavelmente arruinando tudo pelo que a Última Aliança tanto lutara.

NO JOGO

A menos que sua crônica esteja ambientada no fim da Segunda Era, não há a menor chance de seus heróis encontrarem Gil-galad. Entretanto, eles podem certamente interagir com os de sua raça e ouvir histórias ou ler relatos sobre ele e seus feitos.

Embora Elrond e muitos dentre os Sábios com certeza saibam onde encontrar Vilya, há outras pessoas que dariam qualquer coisa para descobrir a localização do anel. Heróis desavisados poderiam não desconfiar de que tais indagações viriam muito provavelmente de Sauron, em última instância. Tais pessoas poderiam voluntariamente ten-

tar encontrar Vilya e os outros dois dentre os Três para "evitar que caíssem nas garras do Senhor do Escuro".

Quem viajar para além das Montanhas Azuis, adentrando Lindon, certamente ouvirá falar de Gil-galad. Ainda há pessoas vivendo por lá que se lembram claramente do grande rei, e com grande adoração. Vale o mesmo para Valfenda, onde Elrond ainda amarga a possibilidade de que o sacrifício de seu amado soberano tenha sido em vão, tudo por causa da incapacidade de Isildur de resistir à tentação do Um Anel e destruí-lo.

GIMLI

"Apenas Gimli, o anão, vestia abertamente uma camisa curta de anéis de aço, pois os anões não se importavam em carregar peso; no seu cinto estava um machado de lâmina larga."
— A Sociedade do Anel

RAÇA: Anão

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 13 (+3)*, Porte 8 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 9 (+1), Força 10 (+2)*, Espírito 8 (+1)

REAÇÕES: Vigor +5*, Presteza +3, Força de Vontade +4, Sabedoria +2

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Calejado de Batalha, Arma Preferencial (Machado de Guerra)

EVOLUÇÕES: 27

PERÍCIAS: Avaliar (Ouro) +6, Combate com Armas: Machados +11, Ocultar (Esconder Tesouro) +3, Ofício: Confecção de Jóias +3, Debater (Parlamentar) +3, Discernimento +4, Inspirar +4, Intimidar (Majestade) +5, Língua: Khuzdul +6, Língua: Westron (Geral) +5, Saber: História (Anões) +6, Saber: Reino (Erebor) +5, Saber: Moria +2, Observar (Avistar) +5, Correr +5, Esquadrinhar +3, Poliorcética (Catapulta) +5, Metalurgia (Armeiro) +6, Alvenaria (Construção) +5, Dissimulação (Ação Sorradeira) +3, Sobrevivência (Montanhas) +3, Rastrear (Orcs) +3



VANTAGENS: Corajoso, Esquiva, Amigo-dos-elfos, Mãos Ferozes (+1 contra orcs), Resistente, Visão Noturna 1, Resoluto, Valoroso

DEFEITOS: Inimigo (orcs)

SAÚDE: 14

CORAGEM: 5

RENOME: 4

EQUIPAMENTOS: Machado de guerra, malha dos anões e elmo, roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Gimli, filho de Glóin (um dos anões da companhia de Thorin, como apresentado em *O Hobbit*), nasceu nas Montanhas Azuis, a oeste do Condado, em 2879 SE. Depois de morto Smaug e concluída a Batalha dos Cinco Exércitos, Gimli e o resto de sua família juntaram-se ao pai no repovoamento da Montanha Solitária. Ele já tinha 140 anos quando ele e o pai viajaram para Valfenda a fim de alertar Bilbo de que os servos do Inimigo estavam por toda parte à procura dele.

Gimli estava sentado ao lado do pai no Conselho de Elrond quando Glóin contou sobre o mensageiro que Sauron enviara à Montanha Solitária, procurando por Bilbo. Ele permaneceu quieto em seu lugar durante toda a reunião, ouvindo atentamente, mas sem nada dizer. Quando o Conselho de Elrond decidiu enviar uma Sociedade rumo a Mordor, no sul, juntamente com Frodo, para destruir o Um Anel, Gimli foi apresentado como o melhor representante disponível dos anões, e aceitou o encargo com sua tradicional e implacável determinação.

Quando a Sociedade decidiu tentar transpor as Montanhas Sombrias através do Passo do Chifre Vermelho, foi Gimli quem sugeriu que poderiam tentar Moria como alternativa. Na ocasião, ele tinha esperança de que Balin, Ori e o tio de Gimli, Óin (todos membros da companhia original de Thorin), ainda controlassem Moria, apesar do fato de não terem recebido nenhuma notícia deles em muitos anos. Quando a Sociedade entrou de fato em Moria,

Gimli encheu-se de desespero diante dos horrores que presenciou lá dentro. Para ele, o pior foi descobrir o Túmulo de Balin.

Embora jamais tivesse visitado Moria pessoalmente, Gimli ouvira com frequência as lendas sobre o lugar ao longo dos anos, e estava ansioso para vê-lo com os próprios olhos. Entristeceu-se ao saber que seu tio e os amigos de seu pai estavam mortos, mas ficou aterrado ao descobrir que Moria ainda era habitada pelo temível balrog que o povo de Durin despertara tempos atrás ao escavar fundo demais sob as montanhas em busca de mais e mais *mithril*.

Quando se juntou à Sociedade, Gimli guardava grande rancor dos elfos. Mortificava-o saber que o pai de Legolas havia um dia aprisionado Glóin, independente das circunstâncias. Ao longo de suas viagens, entretanto, ele veio a respeitar bastante os elfos.

Assim que a Sociedade deixou Moria — com exceção de Gandalf, é claro —, os sobreviventes encaminharam-se para Lórien. Lá, Gimli tornou-se o primeiro anão a pôr os olhos no Naith (a parte de Lórien entre os Rios Celebrant e Anduin) desde os tempos do próprio Durin.

Em Caras Galadon, Gimli conheceu Celeborn e Galadriel. Ficou tão admirado com a beleza da dama élfica e de sua terra que não conseguia falar de outra coisa. Quando Galadriel insistiu para que Gimli revelasse que presente de despedida desejava dos elfos, ele objetou, a princípio. Por fim, admitiu que guardaria como relíquia um único fio do cabelo dela. De bom grado, ela lhe deu três deles, predizendo que, se ele sobrevivesse à Guerra do Anel, suas mãos se encheriam de ouro e, apesar disso, o ouro não o dominaria.

Com o rompimento da Sociedade, Gimli partiu ao lado de Legolas para encontrar Frodo, prova de que a amizade e o respeito mútuo entre os dois já estava em desenvolvimento.

NO FILME

Gimli é um herói muito mais pitoresco no filme. No Conselho de Elrond,

é ele quem fala pelos anões, deixando os demais em segundo plano. Argumenta com muito mais veemência para que sigam por Moria e vibra quando os demais concordam.

Ao atravessar a Porta Oeste, Gimli se vangloria de que estão prestes a gozar da lendária hospitalidade de seu parente Balin. Ele parece genuinamente chocado ao encontrar os corpos dos anões logo depois da entrada, o que implica que ele não fazia idéia de que Balin e seu povo estavam provavelmente mortos. Gandalf parece conhecer a verdade, pois até então tentara evitar seguir aquela rota.

Gimli lamenta-se ao encontrar o Túmulo de Balin, mas seu pesar dura pouco. Ele prefere canalizar suas emoções para a defesa de seus novos amigos contra os orcs que haviam tomado sua pátria ancestral.

Gimli desconfia dos elfos quando os guardas de Lórien saúdam a Sociedade, mas ele tampouco tem a opção de lutar contra eles. Juntamente com o resto da Sociedade, Gimli encontra Celeborn e Galadriel.

Antes do rompimento da Sociedade, Gimli duvida que seja sábio cruzar as Emyn Muil para entrar em Mordor, mas está disposto a acompanhar os amigos de um jeito ou de outro. Mais tarde, ele luta ao lado de Aragorn e Legolas contra os uruks enviados por Saruman para capturar os hobbits. Por fim, ele concorda em seguir com os outros dois e tentar resgatar Merry e Pippin, que foram levados à força.

NO JOGO

Gimli tinha apenas 63 anos quando se mudou das Montanhas Azuis para Erebor, a Montanha Solitária, e mal era considerado adulto de acordo com os anões. Depois disso, passou muitos anos ajudando a reconstruir a pátria dos anões, um súdito leal de Dáin, Rei Sob a Montanha.

Quando Glóin foi escolhido para ir a Valfenda alertar Bilbo, levou o filho consigo, prometendo mostrar a ele as grandes maravilhas da Última Casa Amiga, onde fora hóspede tempos atrás,

como relatado em *O Hobbit*. Gimli, por ter tido pouco contato com os elfos em sua estada em Erebor, concordou em ir apenas por sentir que cumpria seu dever para com o pai. Sempre desconfiado dos elfos, não ficou muito feliz com a idéia de visitar um de seus baluartes, e ficou ainda menos entusiasmado ao conhecer Legolas, o filho do elfo que aprisionara Glóin no norte da Floresta das Trevas.

Os heróis que passassem algum tempo em Valle, na Montanha Solitária ou nos arredores poderiam muito bem encontrar Gimli por lá. Um anão jovem, vigoroso, e na flor da vida, ele é bem conhecido em toda a região como o filho de Glóin, um dos heróis da Batalha dos Cinco Exércitos. Em seus anos de juventude, Gimli costumava procurar por uma chance de se mostrar digno de uma estirpe tão formidável, de modo que poderia estar disposto a prestar auxílio a aventureiros vagando pela área.

Os heróis também poderiam encontrar Gimli e Glóin em sua jornada da Montanha Solitária para Valfenda. Certamente seria uma viagem arriscada, repleta de perigos ao longo de quase todas as etapas. Se Gimli e Glóin encontrassem os heróis ao longo de sua jornada, poderiam estar dispostos a viajar com eles por algum tempo, especialmente se houvesse um anão no grupo. Se não houver anões, mas houver um elfo, a dupla de anões com certeza será menos amistosa, mas eles têm bons corações e não se recusariam a ajudar quem estivesse realmente em necessidade, mesmo sendo um elfo.

GLÓIN

— *Estaria eu certo em supor que o senhor é aquele Glóin, um dos doze companheiros do grande Thorin Escudo de Carvalho?*

— *Frodo Bolseiro, A Sociedade do Anel*

RAÇA: Anão

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 11 (+2)*, Porte 9 (+1), Agilidade 6 (+0), Percepção 10 (+2), Força 8 (+1)*, Espírito 8 (+1)

REAÇÕES: Vigor +3*, Presteza +1, Força de Vontade +4, Sabedoria +2

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Calejado de Batalha, Arma Preferencial (Machado de Guerra)

EVOLUÇÕES: 30

PERÍCIAS: Avaliar (Ouro) +6, Combate com Armas: Machados +10, Ocultar (Esconder Tesouro) +3, Ofício: Confeção de Jóias +3, Debater (Parlamentar) +3, Discernimento +5, Inspirar +6, Intimidar (Majestade) +7, Língua: Khuzdul +6, Língua: Westron (Geral) +5, Saber: História (Anões) +6, Saber: Reino (Erebor) +6, Saber: Moria +3, Observar (Avistar) +6,

Correr +4, Esquadrinhar +4, Poliorcética (Catapulta) +5, Metalurgia (Armeiro) +5, Alvenaria (Construção) +4 Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Sobrevivência (Montanhas) +4, Rastrear (Orcs) +3

VANTAGENS: Aliado (Dáin Pé-de-Ferro), Corajoso, Esquiva, Tesouro 4 (sua parte no tesouro de Smaug), Mãos Ferozes (+1 contra orcs), Resistente, Visão Noturna 1, Resoluto, Valoroso

DEFEITOS: Inimigo (orcs)

SAÚDE: 14

CORAGEM: 5

RENOME: 4

EQUIPAMENTOS: Machado de guerra, malha dos anões e elmo, roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Glóin era um membro da Companhia de Thorin, a expedição que partiu das Montanhas Azuis em busca da Montanha Solitária.



Sua missão declarada era destruir o dragão Smaug e recuperar o Reino Sob a Montanha para os anões. Glóin e seus amigos foram bem sucedidos, embora tivessem alguma ajuda de Gandalf e um ladrão hobbit de nome Bilbo Bolseiro, como relatado em *O Hobbit*.

Quando um mensageiro de Mordor chega à Montanha Solitária, procurando por Bilbo, os anões de lá ficam alarmados. Eles decidem enviar um mensageiro a Valfenda, onde sabem que se encontra Bilbo, já que ele os visitou nos últimos anos e declarou sua intenção de retornar a Valfenda. Glóin oferece-se como voluntário para o trabalho e concorda em levar consigo seu filho Gimli.

Glóin aparece no romance apenas no espaço de dois capítulos. Ele se encontra em Valfenda quando Frodo e seus amigos chegam, e até mesmo se senta ao lado de Frodo no jantar da primeira noite depois que o hobbit ali despertou. Para ele, é um grande prazer conhecer o herdeiro de Bilbo, já que tem Bilbo em alta conta e está curioso por conhecer o jovem hobbit de quem tanto ouviu falar. Glóin gosta de tagarelar longamente sobre os acontecimentos no Reino de Dáin Sob a Montanha. Ele encontra em Frodo um ouvinte educado e atento.

Tanto Glóin quanto Gimli comparecem ao Conselho de Elrond. Entretanto, Glóin é quem fala, deixando seu filho observar em silêncio enquanto o Conselho prossegue.

Após o Conselho, Elrond informa Gandalf de que Gimli foi escolhido como representante dos anões na Comitiva do Anel. Fica claro que Glóin está velho demais para empreender tal jornada. Ele sabiamente permite que seu filho tome seu lugar, uma honra que Gimli aceita alegremente.

Uma vez formada a Sociedade, Glóin volta à Montanha Solitária para contar a sua gente o que foi decidido no Conselho de Elrond e para avisar que é necessário fazer preparativos para a guerra. Fica claro que as forças de Sauron estão avançando e que se trata de uma guerra na qual os anões

não se podem dar ao luxo de permanecer neutros.

NO FILME

Glóin não aparece no filme como personagem. Entretanto, alguns anões acompanham Gimli no Conselho de Elrond, e pode-se tranquilamente presumir que um deles — provavelmente o que parece ser o mais velho — seja Glóin. Os demais são meros companheiros que Gimli e Glóin trouxeram com eles na longa estrada desde a Montanha Solitária.

No filme, então, os papéis de Gimli e Glóin acham-se um pouco invertidos no Conselho de Elrond. Gimli é quem fala, e não se ouve palavra de nenhum dos outros anões. Tal coisa poderia ser atribuída à natureza estouvada e impetuosa de Gimli, mas também poderia ser que Glóin desejasse que o filho aguçasse suas habilidades diplomáticas, por mais rudes que fossem, e assim concedesse ao anão mais jovem a honra de ser o principal representante dos anões em Valfenda.



NO JOGO

Desde o fim da Batalha dos Cinco Exércitos, Glóin deixou apenas algumas vezes a segurança da Montanha Solitária. A primeira delas dá-se quando ele volta às Montanhas Azuis para buscar sua família e trazê-la para sua pátria recentemente recuperada.

Glóin poderia também ter retornado às Montanhas Azuis posteriormente, quem sabe parando no caminho para visitar Bilbo. Se o fez, poderia até ter levado Gimli consigo, para mostrar a ele o resto do mundo. É claro que é igualmente provável que ele deixasse seu filho em casa para defender a frente interna enquanto estivesse fora.

É possível que os heróis encontrem Glóin na estrada entre seus dois lares durante uma dessas viagens. Entretanto, é muito mais provável que encontrem o anão na Montanha Solitária. Se os heróis encontrarem Glóin por lá, deverão perceber rapidamente que ele se tornou um anão rico e respeitado, principalmente devido ao seu papel na libertação da montanha do domínio de Smaug e na subsequente Batalha dos Cinco Exércitos.

Os heróis também poderiam encontrar Gimli e Glóin em sua jornada da Montanha Solitária para Valfenda. Certamente seria uma viagem arriscada, repleta de perigos ao longo de quase todas as etapas. Se Gimli e Glóin encontrassem os heróis ao longo de sua jornada, poderiam estar dispostos a viajar com eles por algum tempo, especialmente se houvesse um anão no grupo. Se não houver anões, mas houver um elfo, a dupla de anões com certeza será menos amistosa, mas eles têm bons corações e não se recusariam a ajudar quem estivesse realmente em necessidade, mesmo sendo um elfo.

Glóin é um pouco mais tolerante em relação aos elfos do que seu filho. Ele teve o privilégio de gozar da hospitalidade de Elrond anteriormente; portanto, sabe que nem todos os elfos são suspeitos e maldosos. Entretanto, Glóin passou de fato algum tempo nos calabouços de Thranduil, o rei dos elfos do Norte da Floresta das Trevas. Embora tenha há muito perdoado os elfos do Reino da Floresta, não esqueceu o tratamento que ali recebeu e, por isso, tem uma desconfiança inerente em relação a qualquer elfo que não conheça pessoalmente. Seu filho partilha dessa tradicional desconfiança dos anões.

GLORFINDEL

— *Sim. Por um momento você o viu como ele é do outro lado: um dos poderosos entre os Primogênitos. Ele é um senhor élfico de uma casa de príncipes.*
— *Gandalf, A Sociedade do Anel*

RAÇA: Elfo (noldo)

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 12 (+3), Porte 13 (+3), Agilidade 13 (+3), Percepção 13 (+3), Força 13 (+3)*, Espírito 13 (+3)*

REAÇÕES: Vigor +8*, Presteza +6, Força de Vontade +4, Sabedoria +4

ORDEM Capitão, nobre, guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Ar de Comando, Deferência, Evasão, Ardores da Devoção, Resistente, Mãos que Curam, Liderança, Aspecto Nobre, Golpe Rápido 1, Tática, Guerreiro Nato

EVOLUÇÕES: 78

PERÍCIAS: Avaliar (Armas) +8, Combate com Armas: Espadas +10, Combate com Armas: Lanças +10, Debater (Parlamentar) +10, Cura (Tratar Ferimentos) +10, Inquirir (Interrogar) +8, Discernimento +8, Inspirar +12, Intimidar (Poder) +8, Saltar +4, Língua: Quenya +7, Língua: Sindarin +7, Língua: Westron (Geral) +7, Saber: História (Elfos) +6, Saber: Raça (Elfos) +6, Saber: Reino (Valfenda) +7, Observar (Sentir Poder, Avistar) +9, Encontrar: Cantar +6, Persuadir (Oratória) +10, Combate de Alcance: (Arcos, Lanças) +10, Montar (Cavalo) +9, Correr +7, Arte Naval +4, Esquadrinhar +9, Poliorcética (Liderança de Unidade) +9, Dissimulação (Inspeccionar) +8, Sobrevivência (Florestas) +5, Nadar +4, Rastrear (Orcs

+5, Combate Desarmado (Briga) +10, Noção do Clima +5

VANTAGENS: Aliado 10 (Aragorn, Celeborn, Elrond, Galadriel, Gandalf e outros dentre os Sábios), Armadura de Heróis, Corajoso, Corpo Fechado, Comando 2, Esquiva, Lindo, Fiel (Valfenda), Graças da Sorte 5, Mãos Ferozes 3 (todos os adversários), Providente, Tesouro 3, Discernimento da Honra 2, Incorrutível 2, Indômito 2, Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes, Destemido, Visão Noturna 2, Saque Rápido, Posição 1 (senhor élfico que vive em Valfenda), Obstinado, Recuperação Rápida, Incansável, Noção de Caminhos, Valoroso, Bravura 2, Coração de Guerreiro 2, Cabo-de-guerra, Cauteloso, Sábio 2

DEFEITOS: Dever (para com Valfenda), Inimigo (os asseclas de Sauron)

SAÚDE: 15

CORAGEM: 10

RENOME: 30

EQUIPAMENTOS: Espada longa, arco longo, roupas, Asfaloth (seu cavalo)

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Glorfindel é o senhor élfico que encontra Aragorn e os hobbits na estrada entre a Última Ponte e Valfenda. Quando Gildor Inglorion e seu Grupo Errante de elfos encontraram Frodo, Sam e Pippin atravessando o Condado a pé, mandaram mensageiros a Valfenda com notícias de que Gandalf havia desaparecido e os três hobbits viajavam sozinhos, sem a proteção do Mago. Quando Elrond soube disso, enviou seus maiores guerreiros — aqueles que tinham pelo menos alguma chance de resistir aos nazgûl — em busca dos hobbits, temendo que estes tivessem se perdido nos Ermos.

A pedido de Elrond, Glorfindel deixou Valfenda e seguiu a cavalo pela Grande Estrada do Leste, direto até Bri. Quando chegou a Última Ponte, encontrou lá os três nazgûl, mas estes recuaram ao vê-lo. Deixou um sinal na ponte como mensagem de esperança para os

amigos e advertência para as forças da Sombra. Enquanto inspecionava a ponte, Aragorn encontrou o berilo de Glorfindel, uma pedra élfica verde-clara que lhe devolveu a esperança de logo encontrar ajuda.

Glorfindel cavalgou de um lado a outro da Grande Estrada do Leste até finalmente encontrar Aragorn e os hobbits. Vendo que Frodo fora ferido por uma faca de Morgul, colocou o hobbit sobre seu cavalo, Asfaloth, para que o animal o carregasse até Valfenda enquanto ele e os demais caminhavam.

Pouco antes de chegarem ao vau do Rio Ruidoságua, os nazgûl finalmente alcançam os viajantes. Glorfindel envia Asfaloth na frente dos demais, e o cavalo atravessa o rio com Frodo. Asfaloth cruza o rio logo à frente dos Cavaleiros Negros e aguarda do outro lado, já que tanto ele quanto Glorfindel sabem o que está prestes a acontecer. Os Cavaleiros Negros aguardam na margem do rio e, assim, Glorfindel e Aragorn acendem tochas flamejantes para usarem contra eles. Quando os Nove tentam cruzar o vau, uma enchente repentina desce o rio em forma de cascata e os arrasta para longe. Os que tentam fugir encontram Glorfindel e Aragorn à espera. Seus cavalos acabam atraídoando-os, disparando rumo à segurança do rio, e eles são varridos pelas águas.

Em sua primeira refeição em Valfenda, Frodo vê Glorfindel sentado ao lado de Elrond, defronte o próprio Gandalf. No dia seguinte, Glorfindel está entre os senhores élficos a participar do Conselho de Elrond. Durante o Conselho, Glorfindel apresenta seus argumentos com clareza e veemência, e os demais lhe respondem com respeito. Por fim, ele conclui que o Um Anel deve ser destruído e a maioria dos demais acaba concordando com ele.

Ao determinar a composição da Sociedade, Elrond considera a hipótese de enviar Glorfindel junto com a Comitativa. No fim, porém, Gandalf o convence de que, naquela empreitada, a amizade será mais benéfica a Frodo do que o poder, e Merry e Pippin são enviados no lugar do senhor élfico.

Glorfindel é alto e régio, como a maioria dos elfos. Ele tem cabelos compridos, louros e com belo caimento, e possui um ar grave, mas ainda jovial. É destemido, tem olhos brilhantes e penetrantes, e uma voz que soa ao ouvinte como boa música. Quando Frodo o vê pela primeira vez, Glorfindel parece o extremo oposto dos Cavaleiros Negros de quem o hobbit está fugindo.

Glorfindel era um dos elfos mais poderosos de Valfenda, superado talvez apenas por Elrond. Em 1975 TE, lide-

ASFALOTH

“— Meu cavalo não deixa cair nenhum cavaleiro que eu ordene que ele conduza. Seu passo é leve e suave; se o perigo chegar perto demais, ele o levará para longe com uma velocidade que nem os cavalos do inimigo podem alcançar.”

— Glorfindel, A Sociedade do Anel

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 10 (+2), Percepção 9 (+1), Força 18 (+6), Vitalidade 14 (+4), Espírito 8 (+1)

REAÇÕES: Vigor +7, Presteza +4, Força de Vontade +3, Sabedoria +3

TAMANHO: Grande

SAÚDE: 19 (2 níveis Sádios)

PERÍCIAS: Combate com Armas +9, Saltar +14, Língua: Quenya (ou élfico-cinzento) +3, Observar +9, Montar +9, Correr +16, Dissimulação +6, Sobrevivência +7, Nadar +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Armas Naturais (Mordida 1d6, Coice 2d6), Inabalável, Treinado para a Guerra

DESCRIÇÃO: Asfaloth é um corcel élfico de pelagem branca como a neve. É a montaria de Glorfindel e compreende e obedece quando seu mestre fala com ele em élfico. Não se deixa montar por qualquer outra pessoa além de Glorfindel ou alguém que seu mestre lhe peça para carregar. É tão hábil em manter o cavaleiro na sela que Asfaloth pode substituir a perícia Montar do cavaleiro pela sua própria, caso esta seja maior. Do contrário, pode usar sua perícia Montar em combinação com a do cavaleiro para aumentar-lhe a perícia.

rou o exército élfico contra as forças de Angmar na Batalha de Fornost, resgatando Eärnur — herdeiro de Eärnil e o futuro (e último) rei de Gondor — das mãos do nazgûl conhecido como o Rei dos Bruxos. No auge da Batalha, Glorfindel intimidou o Rei dos Bruxos, que fugiu. Enquanto o nazgûl escapava,

Glorfindel deteve Eärnur, dizendo sobre o Rei dos Bruxos: “Muito distante ainda está sua destruição, e ele não cairá pela mão de um homem.”

NO FILME

Glorfindel não aparece no filme. É possível que ele esteja entre os senhores élficos vistos em segundo plano em Valfenda — especialmente durante o Conselho de Elrond —, mas ele não tem falas.

Boa parte do papel de Glorfindel no romance foi dado a Arwen no filme. Isso não significa que Glorfindel seja menos poderoso no filme que no romance — apenas que Arwen foi a batedora élfica a descobrir Aragorn e os quatro hobbits antes de qualquer outro. É provável que Glorfindel simplesmente estivesse procurando por esses companheiros em algum outro lugar naquele momento.

NO JOGO

Como um dos conselheiros da maior confiança de Elrond, Glorfindel poderia concebivelmente encontrar os heróis em qualquer lugar. Embora muito mais provavelmente seja encontrado perto de Valfenda, ele às vezes vagueia por muitas regiões da Terra-média em alguma missão para os elfos de Imladris. Se os heróis estiverem a serviço de Elrond ou trabalhando em conjunto com outros elfos, Glorfindel

terá o maior prazer em ajudá-los, caso disponha de tempo e dos recursos adequados.

Se Elrond decidir que precisa encontrar os heróis por uma ou outra razão, Glorfindel poderia tranquilamente ser o senhor élfico designado para localizá-los ou contatá-los. Asfaloth, seu cavalo, é ligeiro e robusto, capaz de transportar o incansável Glorfindel por grandes distâncias em pouco tempo.

Ao contrário de muitos elfos, Glorfindel tem grande experiência com todas as outras raças. Permanece impassível diante de homens, anões e, especialmente, hobbits. É imparcial com todos os que encontra, um amigo valioso e de confiança. Em momentos de grande necessidade, poderia certamente dar uma mãozinha aos heróis. Entretanto, sua primeira responsabilidade é para com Valfenda, de modo que ele não pode se demorar demais em assuntos não relacionados a Imladris.

FRUTA D'OURO

— *Venham, meus queridos! — disse ela, pegando Frodo pela mão. — Vamos rir e nos divertir! Sou Fruta d'Ouro, Filha do Rio.*
— *A Sociedade do Anel*

RAÇA: Espírito da Natureza

HABILIDADES RACIAIS: Imutabilidade (Fruta d'Ouro não sofre os efeitos de enfermidades ou do envelhecimento e não aparenta envelhecer)

ATRIBUTOS: Vitalidade 10 (+2), Porte 12 (+3), Agilidade 9 (+1), Percepção 10 (+2)*, Força 7 (+0), Espírito 12 (+3)

REAÇÕES: Vigor +5, Presteza +2, Força de Vontade +8*, Sabedoria +3

ORDEM Mágico, menestrel

HABILIDADES DE ORDEM: Alegrar, Santuário (a Floresta Velha), Poder do

Santuário, Lançar Encantos 22, Método de Encantamento (Canções), Coração de Mago

EVOLUÇÕES: 57

ENCANTOS: *Mensageiro Animal, Língua dos Animais, Invocação, Alterar Matizes, Encanto do Artífice, Encontrar e Retornar, Criar Nevoeiro, Urdidura da Névoa, Encanto de Cura, Domínio das Formas, Desorientação, Proteção Contra a Chuva, Ler o Coração, Resistir ao Medo, Sentir Poder 4, Primavera, Veu (habilidade).* Fruta d'Ouro não precisa de gestos ou da voz para realizar qualquer encanto que não possua como habilidade, exceto os encantos que exigam a fala (como *Palavra de Comando*)

PERÍCIAS: Cura (Tratar Doença, Tratar Ferimentos) +8, Discernimento +10, Intimidar (Majestade) +9, Língua: Westron (Geral) +5, Língua: Sindarin +4, Saber: História (Eriador) +5, Saber: Reino (A Floresta Velha) +9, Observar (Audição, Sentir Poder, Avistar) +8, Trovar: Compor Versos +6, Trovar: Dançar +6, Trovar: Cantar +12, Persuadir (Cativar) +8, Montar +4, Esquadrinhar +4, Sobrevivência (Floresta) +14, Dissimulação (Esconder-se) +12, Noção do Clima +12

VANTAGENS: Aliado 2 (Tom Bombadil e a Mulher do Rio de Voltavime), Corpo Fechado, Amigo-dos-elfos, Lindo, Fiel (Tom Bombadil, a Floresta Velha), Graças da Sorte, Previdente, Mãos que Curam, Melifluo, Incorrupível 3, Visão Noturna 2, Obstinado 3, Incansável 3, Noção de Caminhos, Mateiro 4

DEFEITOS: Dever (para com a Floresta Velha)

SAÚDE: 12

CORAGEM: 18

RENOME: 15

EQUIPAMENTOS: Suas roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Fruta d'Ouro é a esposa de Tom Bombadil, o Senhor da Floresta Velha. Assim como ele, é uma pessoa misteriosa, cuja verdadeira natureza é difícil de

se determinar. Ela é a filha do Rio Voltavime e faz parte do lugar mais até do que o próprio Tom, por incrível que pareça.

Fruta d'Ouro tem uma bela voz, tão suave e límpida como um regato de montanha. Como Tom, ela geralmente se expressa por meio de canções em vez de palavras. Seu coração encontra-se sempre desoprimido, e livre e ela tem poucas preocupações além de cuidar da floresta e de sua mãe, o Voltavime, que há tempos vem perdendo sua antiga força. Embora o rio seja ainda um ponto focal da Floresta Velha, outrora estendia-se muito mais além, assim como a própria floresta.

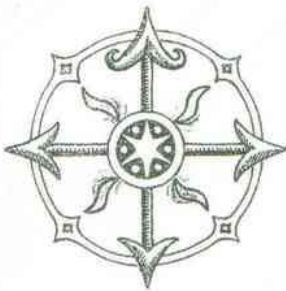
Fruta d'Ouro tem cabelos compridos e louros, e a eles deve o nome. É tão bela quanto qualquer donzela élfica, mas de uma maneira menos exótica. Para um mortal, sua beleza é mais simples de se compreender, sendo como ela é mais ligada à terra que ao céu.

Tom Bombadil conhecia a Mulher do Rio de tempos atrás. Ela deu a ele muitas alegrias e sempre o respeitou. Entretanto, ao ver-lhe a filha, na forma da senhora Fruta d'Ouro, Tom instantaneamente perdeu-se de amor.

Tom viu Fruta d'Ouro pela primeira vez numa laguna às margens do Voltavime. A região de águas tranquilas estava repleta de nenúfares, tendo as flores a cor dos cabelos de Fruta d'Ouro, e as folhas, o matiz de seu vestido verde. Tom encontrou-a sentada entre os juncos, sem ser incomodada pelas águas. Os dois se apaixonaram à primeira vista e casaram-se não muito tempo depois.

Fruta d'Ouro deixou a terra de sua mãe, um lugar chamado a Bocaina, o vale profundo e sombreado por árvores através do qual meandra o Voltavime na Floresta Velha. Ela foi para a casa de Tom, e sua presença instantaneamente transformou-a num lar. Ela ali vive com ele desde então.

Fruta d'Ouro não é tão risonha quanto seu marido, embora seja sempre terna e agradável. Ele a idolatra incessantemente, passando boa parte do tempo a fazer tudo o que poderia alegrá-la. Quando Frodo e seus amigos



conhecem Tom, por exemplo, ele está na floresta colhendo as últimas flores de nenúfar do ano antes do inverno começar. Ele leva as flores para Fruta d'Ouro, que as mantém em grandes vasilhas aos pés de sua cadeira. Enquanto estiverem em sua casa e em sua presença, as flores não morrem. Na primavera, ela pode levá-las consigo de volta ao rio, assim que a neve tiver derretido e as condições meteorológicas mostrarem-se mais uma vez adequadas a flores tão belas.

Com a chegada do inverno, Fruta d'Ouro muda suas roupas para refletir a nova estação do ano. Ela usa um vestido branco e prateado, e seus sapatos parecem cobertos pelas escamas argêntas de um peixe.

Fruta d'Ouro está intimamente ligada às condições meteorológicas na Floresta Velha. Para os forasteiros, é impossível determinar se ela responde ao tempo ou provoca de algum modo as mudanças. Aqueles que questionam Tom ou sua esposa a respeito deparam-se com expressões confusas, como se a pergunta não fizesse sentido. Para eles, Fruta d'Ouro e o tempo local acham-se tão ligados como se fossem uma só entidade. Fruta d'Ouro não controla o tempo, nem responde a ele: ela é o tempo. Como filha do rio, ela é a chuva e a neve que se erguem das águas e voltam a abastecê-las. Podem perambular por toda parte, mas sempre retornam à sua origem.

Fruta d'Ouro é uma anfitriã amigável, mas deixa Tom falar pelos dois, preferindo fazer as honras da casa cantando. Ela não tem tanto interesse quanto ele na agitação do mundo exterior. Para ela, a Floresta Velha é o mundo e, embora seu mundo possa ter mirrado com a passagem dos anos, é tudo de que ela realmente precisa.

Fruta d'Ouro gosta de ficar ao ar livre a maior parte do tempo, particularmente quando está chovendo. Nesses momentos, ela acompanha o cantarolar da chuva. Tom refere-se a esses dias como "dias de lavar tudo" e, quando as chuvas se vão e a Floresta Velha parece renovada, fica claro por quê.

Fruta d'Ouro e Tom alimentam bem seus hóspedes e possuem aparentemente uma despensa sem fim. Podem usufruir da generosidade de toda a Floresta Velha. A comida é leve e agradável tanto quanto nutritiva.

NO FILME

Fruta d'Ouro não aparece no filme. Isso não significa, é claro, que ela não exista no cenário da película. Entretanto, os quatro hobbits viajantes jamais a encontram, nem Tom Bombadil e o Velho Salgueiro Homem durante sua fuga do Condado para Bri.

NO JOGO

Fruta d'Ouro raramente é vista fora de sua casa, especialmente pelos que não a conhecem. Se estranhos a encontrarem por acaso enquanto ela estiver caminhando nas matas ou sentada à beira do rio, ela normalmente se esconderá na folhagem ou desaparecerá no abraço molhado de sua mãe-rio. Aqueles que a encontram de fato geralmente o fazem ao seguir os acordes melódicos de sua voz quando ela canta para as nuvens em dias úmidos.

Se Fruta d'Ouro algum dia se achar em dificuldades, Tom Bombadil estará ao seu lado tão logo seja possível. Embora preocupar-se não seja do feitio de Tom, ele sabe que nas terras distantes os problemas estão a caminho, e não permitiria que ela se ferisse. Ele a ama e mostra-se bastante protetor quando necessário.

Ao fazer novos amigos, Fruta d'Ouro é sempre educada e gentil. Ela possui uma graça natural que desconcerta seu marido, mas, mesmo assim, parece perfeita para ele. É tão dedicada a Tom quanto ele a ela, e nada poderia separá-los.

GOLLUM

"— Não tenho muita esperança de que Gollum possa se curar antes de morrer, mas existe uma chance. E ele está ligado ao destino do Anel."

— Gandalf, A Sociedade do Anel

ATRIBUTOS: Vitalidade 10 (+2), Agilidade 10 (+2)*, Percepção 8 (+1)*, Força 9 (+1), Porte 5 (+0), 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 quando se trata de arquitetar armadilhas, artimanhas e emboscadas cruéis e maldosas.

FORÇA MALIGNA: Gollum tem Força +3 para propósitos malignos, como estrangular um hobbit inocente ou escapar ao domínio de um captor íntegro.

ESGANAR: Se Gollum tiver a chance de atacar um adversário de surpresa, sua Força passará a ser +2 (além de sua Força Maligna, caso esta seja aplicável) para manter a vítima sob controle e infligir dano por estrangulamento.

NO ROMANCE

Tempos atrás, por volta de 2463 TE, um hobbit chamado Déagol encontrou o Um Anel no fundo do Rio Anduin enquanto pescava com seu amigo Sméagol. Os dois brigaram pouca causa do Anel imediatamente, embora nenhum deles sequer fizesse idéia da ver-

dadeira natureza da jóia. Por fim, Sméagol estrangulou o amigo e tomou o Anel para si.

Depois de esconder o corpo de Déagol, Sméagol voltou para casa na região dos Campos de Lis, onde Isildur fora emboscado pelos orcs tempos atrás. Ali, Sméagol descobriu que ficava invisível ao usar o Anel. Por ser uma criatura má e detestável, Sméagol usou seu poder recém-descoberto para alcançar os próprios objetivos às custas dos vizinhos. Embora não o impedissem, passaram a odiá-lo e xingavam-no e chutavam-no sempre que podiam. Começaram a chamá-lo "Gollum" por causa dos ruídos gorgolejantes que ele produzia com a garganta.

Por fim, a avó de Gollum o banuiu de sua toca, e a criatura miserável vagou pelos Ermos, o sol resplandecente a ferir seus olhos, pois o Anel o aproximara da Sombra. Um dia, mais ou menos sete anos depois de matar seu amigo pelo Anel, Gollum decidiu insinuar-se nas entranhas das Montanhas Sombrias para fugir do sol, e ali viveu por muito tempo, capturando e devorando peixes cegos, e um ou outro orc ocasionalmente.

Gollum viveu mais de 450 anos sob as montanhas, mantendo o Anel — seu "precioso" — e a si mesmo longe de todos os olhos curiosos, inclusive os de Sauron e Saruman. Então, em 2941 TE, ele deixou cair o Anel — ou a jóia desprendeu-se dele —, e Bilbo Bolseiro, perdido e sozinho nas profundezas das

Montanhas Sombrias, encontrou-o e o apanhou.

Antes de saber que Bilbo tinha o Anel, Gollum convenceu o hobbit a disputar com ele um jogo de adivinhas. Se Bilbo vencesse, Gollum lhe mostraria a saída. É claro que Gollum não tinha a menor intenção de honrar a aposta, mas, ao longo do jogo, Bilbo inadvertidamente fez uma pergunta simples sobre o Anel: "O que eu tenho no bolso?" Gollum, achando que era parte do jogo, enfureceu-se por ter Bilbo utilizado um tal expediente, mas aceitou a pergunta e tentou respondê-la assim mesmo.

Ao fracassar, nadou até sua ilha no

meio de um lago subterrâneo que havia por ali e descobriu que o Anel desaparecera.

Gollum acreditou que Bilbo roubara o Anel e agora fugia. Ele disparou em direção à saída das montanhas, esperando interceptar Bilbo. Bilbo, agora usando o Anel e estando invisível, seguiu Gollum, saltou sobre a cabeça da criatura e escapou.

No ano seguinte, Gollum finalmente tomou coragem e deixou seu lar sob as montanhas para procurar o "ladão" Bilbo, a quem ele denominava "Bolseiro". Em 2951 TE, depois de nove anos de caçada infrutífera, Gollum voltou seus olhos para Mordor.

Ele viajava vagarosamente, apenas à noite, e temia os orcs e outros asseclas hediondos de Sauron que circulavam pelo lugar. Em 2980 TE, ele finalmente penetrou as montanhas que cercavam o reino sombrio.

Foi só depois da festa de onzena e um anos de Bilbo que Gandalf começou a suspeitar seriamente de que o anel do hobbit tratava-se do Um Anel. O Mago decidiu encontrar Gollum para ver se conseguia descobrir mais alguma coisa com a criatura. Pediu a Aragorn e aos elfos da Floresta da Trevas que o ajudassem a encontrar Gollum. Eles encontraram poucas pistas e desistiram da busca por algum tempo, mas retomaram-na em 3009 TE.

Em algum momento nos anos que se seguiram, Gollum ficou desesperado ou arrogante o bastante para aventurar-se em Mordor. As forças de Sauron o capturaram e levaram-no à presença do Senhor do Escuro. Gollum foi interrogado nos calabouços de Mordor, torturado até contar tudo o que sabia sobre o destino do Anel, incluindo-se o fato de que a jóia estava provavelmente nas mãos de um hobbit chamado Bolseiro, no Condado. Logo depois, Sauron enviou os Nove em busca do Anel.

Em 3017, Sauron libertou Gollum. A criatura não tinha mais utilidade, e ele desconfiava que Gollum poderia causar mal suficiente no mundo para ser de alguma ajuda. Aragorn encontrou Gollum perto dos Pântanos Mortos logo depois, levou-o para o Reino da Floresta no Norte da Floresta das Trevas e aprisionou-o nos calabouços do Rei Thranduil, o mesmo lugar em que Thorin e Companhia foram mantidos cativos 76 anos antes.

Aragorn e Gandalf interrogaram a criatura e descobriram que Gollum contara a Sauron sobre Bilbo e seu Anel. Gandalf partiu logo depois para alertar Frodo.

Enquanto isso, em junho de 3018 TE, os orcs atacaram o Reino da Floresta e Gollum escapou. Eludindo os elfos, os Guardiões e os servos de Sauron, Gollum seguiu rumo ao Condado. Ele optou pela trilha através de Moria, mas, quando chegou à Porta Oeste, não conseguiu abri-la. Estava ainda preso naquela área quando a

Sociedade chegou e entrou em Moria através da Porta Oeste.

Gollum reconheceu alguns dos membros da Comitiva como hobbits. Ele os seguiu por algum tempo, percebendo que um deles tinha o Anel. Quando a Comitiva entrou em Lórien, Gollum estava logo em seus calcanhares, e Frodo de fato o avistou em certo momento. Ao romper-se a Sociedade, Gollum sem dúvida ainda vigiava Frodo quando este atravessou o Anduin.

À época da Guerra do Anel, Gollum tem cerca de 600 anos. Ele carregou o Anel durante 478 anos, e a jóia o afetou de várias maneiras. Ele é uma criatura pequena e arruinada, emaciada, porém forte ainda. Sua pele, embora outrora fosse clara, agora é negra. Seus pés e suas mãos tornaram-se finos e compridos, perfeitos para a natação no lago subterrâneo que foi um dia seu lar, ou para escalar árvores ou rochas — e bons também para esganar vítimas desavisadas. Seus olhos são grandes e claros, com os quais ele enxerga muito bem no escuro.

NO FILME

Gollum é a mesma criatura detestável no filme. Entretanto, ele aparece pouco na tela. No prólogo, vê-se a mão de alguém retirando o Anel do fundo do Anduin, no qual Isildur morreu. Não se faz qualquer menção a Déagol, o que implica que, embora Gollum tenha certamente sido corrompido pelo Anel ao longo dos anos, seu reinado interino como senhor da jóia pode não ter começado com um assassinato.

De acordo com o prólogo, Gollum manteve o Anel durante 500 anos (não 478) antes da jóia abandoná-lo. Bilbo então a encontrou e acabou levando-a consigo para o Condado, onde a guardou por 60 anos, o que está de acordo com o romance.

Quando Gandalf revela a Frodo a natureza do anel de Bilbo, declara que procurou Gollum durante anos, mas Sauron o encontrou primeiro. Sob tortura, Gollum deixou escapar duas pala-

avras a respeito do Anel: "Condado" e "Bolseiro". Não se revela naquele momento como Gandalf sabe disso, nem o destino de Gollum.

Gollum não aparece novamente até Frodo perceber algo movendo-se furtivamente nas profundezas de Moria. Gandalf informa-o de que se trata de Gollum, que os vem seguindo desde que entraram em Moria. Frodo se queixa de que Bilbo deveria ter matado Gollum quando teve a chance, mas Gandalf ressalta que Bilbo se conteve por pena da pobre criatura, não desejando tornar-se juiz nem algoz de outras pessoas.

Essa é a última vez que vemos Gollum, apesar de ficar claro que ele segue a Sociedade por todo o resto do filme.

O Gollum do filme parece ser uma criatura menos detestável que a do romance. Embora ele precise desesperadamente reencontrar o Anel, não há indicação de que estaria disposto a matar pela jóia — ou que já fora um dia levado a matar. Ele não trai Bilbo voluntariamente (nem o faz no romance, é claro). O fato de Bilbo transformar-se momentaneamente em algo monstruoso ao ver Frodo com o anel, em Valfenda, implica que Bilbo — ou qualquer outra pessoa que possuísse o Anel por muito tempo — poderia muito bem ter tido o mesmo destino de Gollum caso não tivesse renunciado à jóia.

É interessante notar que, no filme, Bilbo envelhece rapidamente depois de desistir do Anel, enquanto Gollum não parece ter mudado em nada, apesar dos 60 anos que passou sem a jóia. Pode ser que isso se deva ao fato de Bilbo ter desistido voluntariamente do Anel, enquanto este ainda exerce influência sobre a mente de Gollum. Também poderia ser porque Bilbo manteve o Anel por um período muito mais curto que Gollum.

NO JOGO

Heróis errando pela Terra-média poderiam encontrar Gollum acidentalmente, mas é improvável que eles ve-

nham a saber disso. Gollum evita sempre que possível confrontos com pessoas grandes e bem armadas. Devido ao seu recente aprisionamento, odeia os elfos e qualquer coisa relacionada a eles. Ele geralmente os evita.

Entretanto, se houver um ou mais hobbits no grupo, Gollum com certeza estará extremamente interessado neles. Ele fará o possível para segui-los, esperando ouvir por acaso qualquer notícia sobre o Condado ou — melhor ainda — sobre qualquer um chamado Bolseiro. Se os hobbits em questão realmente mencionarem os Bolseiros e não estiverem bem protegidos, Gollum poderá surpreendê-los e interrogá-los a respeito. Ele esbofeteará aqueles que alegarem nada saber.

Se alguém simplesmente se recusar a falar, Gollum começará a desconfiar de que a pessoa sabe alguma coisa. Nesse caso, a criatura pode até mesmo tentar arrancar a verdade do herói, esganando-o. Se alguém de fato deixar escapar informações sobre os Bolseiros, Gollum vai sibilar de júbilo e então desaparecer para praticar alguma maldade com as novas informações que acabou de descobrir.

De 2942 a 2951 TE, Gollum vaga pela Floresta das Trevas, chegando mesmo a Valle e à Montanha Solitária, descobrindo tudo o que pode sobre Bilbo e o Anel. Bilbo é famoso em todas aquelas terras devido ao seu papel na libertação da Montanha Solitária, e Gollum descobre muitas coisas, mas não consegue determinar a localização do Condado.

De 2951 a 2980 TE, Gollum pode ser encontrado vagueando pelas fronteiras montanhosas de Mordor. Ele está procurando uma maneira segura de entrar, e tem dificuldades para encontrá-la. De 2980 a 3017 TE, Gollum vive nas montanhas — ou encontra-se sob a custódia de Sauron —, o que o coloca fora do alcance da maioria dos heróis. Desse momento em diante, Gollum encaminha-se para Moria e ali fica aprisionado até a Sociedade aparecer.

GWAIHIR

“— Gwaihir, o Senhor do Vento, a mais rápida entre as Grandes Águias, chegou inesperadamente a Orthanc, (...) me carregou embora, antes que Saruman soubesse.”
— Gandalf, *A Sociedade do Anel*

ATRIBUTOS: Vitalidade 10 (+2), Porte 14 (+4), Agilidade 14 (+4), Percepção 14 (+4), Força 10 (+2), Espírito 11 (+2)

REAÇÕES: Vigor +3, Presteza +5, Força de Vontade +3, Sabedoria +3

SAÚDE: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais +8, Inspirar +10, Intimidar (Majestade) +12, Língua: Sindarin +3, Língua: Westron (Geral) +3, Saber: Saber das Águias +9, Observar (Avistar) +15, Sobrevivência (Montanhas) +12

HABILIDADES ESPECIAIS:

BICO: Gwaihir pode atacar com seu bico, infligindo 2d6+3 pontos de dano.

VOO: Gwaihir pode voar a uma velocidade de 70 metros por ação.

GARRAS: Gwaihir pode atacar com suas garras, infligindo 2d6+5 pontos de dano.

NO ROMANCE

O Senhor das Águias, Gwaihir é um velho amigo de Gandalf. Muito

antes dos acontecimentos descritos em *O Hobbit*, Gandalf ajudou o Senhor do Vento a cicatrizar um ferimento causado por uma flecha envenenada que, não fosse isso, o teria prostrado. Em 2941 TE, quando escaparam das Montanhas Sombrias, Gandalf, Bilbo e a companhia de Thorim foram logo cercados por orcs e lobos. Eles subiram em árvores para escapar, mas os orcs atearam fogo às mesmas. Naquele exato momento, as Grandes Águias, que haviam ouvido a comoção, apareceram e salvaram Gandalf e seus amigos, levando-os para um local seguro.

Posteriormente, as Grandes Águias auxiliaram os Povos Livres durante a Batalha dos Cinco Exércitos. Por causa disso, tornaram-se amigas dos homens de Valle daí em diante. Algum tempo depois, Gwaihir tornou-se o Rei de Todas as Aves. Em seu território, ele usava uma coroa de ouro e seus quinze capitães usavam colares também feitos de ouro. Tudo isso e muito mais acha-se relatado em *O Hobbit*.

Muitos anos depois, em 3018 TE, Radagast disse a Gandalf que Saruman procurava por ele. Antes de cavalgar rumo a Isengard, Gandalf pediu a Radagast que pedisse a todas as aves e a todos os animais — com os quais Radagast tinha afinidade — para comunicar a Orthanc o que descobrissem sobre as incursões dos nazgûl. Gwaihir atendeu ao pedido e, assim que obteve notícias, foi comunicá-las pessoalmente.

Quando Gwaihir chegou a Orthanc, encontrou Gandalf aprisionado no alto da torre e o salvou. Enquanto voavam, Gwaihir contou a Gandalf as novidades, incluindo-se o fato de que Gollum escapara do reino de Thranduil no Norte da Floresta das Trevas. O Senhor

do Vento transportou Gandalf até Edoras, a capital de Rohan, antes de voltar para os seus, prometendo retornar mais tarde para ajudar.

Gwaihir é a mais rápida de todas as aves, mesmo entre as Grandes Águias. Ele e seu povo mantêm seus territórios de nidificação nas altas montanhas do norte, a partir de onde podem explorar amplamente a Terra-média. Seu próprio lar é conhecido como o Grande Patamar, de onde ele governa as Grandes Águias e todas as outras aves. Ele é grande o bastante para carregar uma ovelha em suas poderosas garras — ou transportar um homem em suas costas.

As Grandes Águias podem ser inimigos cruéis, mas são dedicadas e leais aos amigos. Pouco se importam com os assuntos dos elfos, anões e homens, e preocupam-se menos ainda com os hobbits. Entretanto, estão dispostas a socorrer os Povos Livres quando a Sombra se estender mais uma vez sobre a terra.

NO FILME

Gwaihir faz apenas uma breve aparição no filme, embora esta seja de grande importância. Como Radagast, o Castanho, não aparece no filme, Gandalf é obrigado a contatar Gwaihir diretamente enquanto está aprisionado no alto de Orthanc. Para tanto, ele captura uma mariposa e ordena-lhe que traga Gwaihir até ele.

Posteriormente, Saruman volta a visitar Gandalf no alto de Orthanc. Ele oferece a Gandalf mais uma oportunidade de se juntar a ele em sua traição. Gandalf o rejeita e salta do topo da grande torre. Não havia percorrido grande distância quando Gwaihir o apanha em pleno ar e os dois voam para longe.

NO JOGO

Gwaihir passa boa parte de seus dias no Grande Patamar, na porção setentrional das Montanhas Sombrias. Entretanto, sabe-se que ele deixa suas

asas levarem-no por toda parte, mesmo tão ao sul quanto Gondor, se for necessário. As aves da região lhe trazem notícias, embora não sejam sempre tão oportunas quanto ele gostaria que fossem, já que geralmente precisam passar por várias aves diferentes antes de chegar até ele.

Gwaihir raramente se dá ao trabalho de interferir nos assuntos dos Povos Livres, a menos que estejam em conflito com as forças de Sauron. Nesses casos, Gwaihir oferece de bom grado toda a ajuda que ele e seu povo puderem dar. Apesar de elevados como são seus filhos, sabem que não seriam capazes de escapar à Sombra caso Sauron conseguisse conquistar as terras logo abaixo.

Se os heróis se encontrarem numa situação embaraçosa e ao ar livre, lutando contra orcs ou coisa pior, qualquer Grande Águia na região provavelmente "voará" ao auxílio deles. Em geral, o socorro só seria realmente possível caso os heróis estivessem na encosta oriental da região norte das Montanhas Sombrias, mas também poderia teoricamente acontecer mais longe dali.

Gwaihir e suas Grandes Águias podem ajudar outras criaturas, mas não esperam ter de resgatar pessoas insensatas regularmente, e não se deve contar com elas para isso. Quando prestam auxílio, geralmente o fazem de forma brusca, sem se preocupar com as sutilezas da situação, a menos que um dos heróis venha a ser versado em suas tradições.

ISILDUR

— *Isildur, filho de Elendil, cortou o Anel da mão de Sauron e tomou-o para si.*
— *Gandalf, A Sociedade do Anel*

RAÇA: Homem (dúnadan)

HABILIDADES RACIAIS: Adaptável, Domínio do Homem, Perito

ATRIBUTOS: Vitalidade 12 (+3)*, Porte 14 (+4), Agilidade 12 (+3),

Percepção 10 (+2), Força 11 (+2)*, Espírito 10 (+2)

REAÇÕES: Vigor +8*, Presteza +6, Força de Vontade +6, Sabedoria +6

ORDEM Capitão, nobre, guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Ar de Comando, Calejado de Batalha, Deferência, Domínio (Gondor), Evasão, Ardores da Devoção, Resistente, Mãos que Curam, Força do Herói, Liderança, Aspecto Nobre, Golpe Rápido 2, Tática, Guerreiro Nato

EVOLUÇÕES: 92

PERÍCIAS: Avaliar (Armas) +5, Combate com Armas: Espadas +12, Debater (Barganhar, Negociar, Parlamentar) +12, Cura (Remédios de Ervas, Tratar Doença, Tratar Ferimentos) +10, Inquirir (Interrogar) +10, Discernimento +8, Inspirar +12, Intimidar (Poder) +10, Saltar +3, Língua: Sindarin +6, Língua: Westron (Geral) +3, Saber: História (Homens) +4, Saber: Raça (Homens) +4, Saber: Reino (Arnor, Gondor) +4, Observar (Avistar) +8, Trovar: Contar Histórias +10, Persuadir (Oratória) +12, Combate de Alcance (Arcos, Lanças) +12, Montar (Cavalo) +10, Correr +6, Arte Naval +3, Esquadrinhar +8, Poliorcética (Liderança de Unidade) +10, Dissimulação (Inspecionar) +8, Sobrevivência (Florestas) +4, Nadar +3, Rastrear (Orcs) +6, Combate Desarmado (Briga) +10, Noção do Clima +4

VANTAGENS: Aliado 10 (Elendil, Gil-galad, Anárion e outros monarcas da Terra-média), Armadura de Heróis, Corajoso, Corpo Fechado, Comando 4, Esquiva, Eloquentes, Fiel (Arnor e Gondor) 5, Graças da Sorte 5, Mãos Ferozes 2 (orcs), Tesouro 10 (Gondor e todos os seus tesouros), Indômito 4, Ouvidos Aguçados, Destemido, Visão Noturna 1, Saque Rápido, Posição 3 (co-governante de Gondor), Obstinado, Noção de Caminhos, Valoroso, Bravura 4, Coração de Guerreiro 4, Cabo-de-guerra 3, Cauteloso, Maestria com Armas (espada longa), Sábio 1

DEFEITOS: Dever (governar Arnor e Gondor adequadamente), Inimigo (Sauron).

SAÚDE: 14

CORAGEM: 25

RENOME: 40

EQUIPAMENTOS: Arnor e Gondor e tudo o que encerram, armadura de malha metálica, escudo e elmo, espada longa, arco longo, roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Isildur não aparece no romance como um personagem. Trata-se de uma figura histórica de grande importância.

Isildur nasceu em Númenor, o filho mais velho de Elendil, um parente do rei. Quando Númenor caiu, Isildur e seu irmão Anárion fugiram com o pai para a Terra-média. Em sua juventude, Isildur roubou uma fruta da Nimloth de Númenor e, depois de chegar à Terra-média, plantou-a no local que um dia viria a ser Gondor, impedindo a extinção da espécie. Os destinos das Árvores Brancas e da linhagem de Isildur foram unidos nessa ocasião.

Juntamente com seus filhos, Elendil fundou Arnor e Gondor. Isildur e Anárion governavam Gondor juntos, em nome de seu pai, sendo que Elendil passava a maior parte do tempo em Arnor, no norte. Com o tempo, Elendil foi forçado a guerrear com Sauron e combater a ameaça de Mordor, alertado por seu filho. Juntos, fizeram um pacto com os elfos, formando a Última Aliança. Suas forças combateram as de Sauron à sombra do Portão Negro e saíram vitoriosas. Depois disso, assediaram Mordor durante sete anos.

Passado esse tempo, Sauron abriu os portões de Barad-dûr e desafiou as forças de Gil-galad e Elendil nas encostas da Montanha da Perdição. Sauron matou os reis dos homens e dos elfos, mas não antes de ser derrubado por eles. Enquanto Sauron jazia no chão, Isildur apanhou a espada estilhaçada de seu pai — Narsil — e usou o fragmento preso ao punho para decepar o dedo da mão de Sauron que trazia o Um Anel. O espírito do Senhor do Escuro fugiu imediatamente.

Nesse momento, Isildur teve a chance de levar o Um Anel ao topo da Montanha da Perdição e lançá-lo no vulcão, destruindo a jóia e seu hediondo senhor para todo o sempre. Entretanto, a tentação de controlar sozinho o poder do Anel mostrou-se grande demais para Isildur, e ele retornou aos seus domínios de posse do Anel.

Isildur provavelmente teria partido rumo a Arnor para assumir o trono imediatamente, deixando o irmão a governar Gondor em seu nome. Mas Anárion fora morto na Guerra da Última Aliança, de modo que Isildur levou dois anos para ensinar ao filho de Anárion, Meneldil, as habilidades de que precisaria para governar Gondor em nome do tio, da mesma forma que Isildur e Anárion o fizeram por Elendil.

A caminho de Arnor, Isildur e seu grupo foram emboscados por orcs perto dos Campos de Lis. Os viajantes foram rapidamente sobrepujados e Isildur tentou escapar colocando o Anel e atravessando o Rio Anduin a nado.

Enquanto Isildur nadava — o Anel — que podia alterar seu tamanho à vontade — escorregou-lhe do dedo, e os orcs que estavam na margem avistaram o príncipe. Encheram-no de flechas e ele desapareceu para todo o sempre sob a superfície do rio.

O próprio Anel continuou desaparecido — fosse por acidente ou por sua própria vontade — durante muitos séculos, até ser encontrado por um desafortunado hobbit de nome Déagol. O primo de Déagol, Sméagol, assassinou-o logo depois e tomou o Anel para si. Por fim, Sméagol, que posteriormente ficou conhecido como Gollum, abrigou-se dos raios do sol sob as Montanhas Sombrias. Muitos anos depois, Bilbo Bolseiro encontrou o Anel perto do covil de Gollum.

Entretanto, os descendentes diretos de Elendil continuaram a governar Arnor durante muitos séculos. Isso durou até 1974 TE, quando

Angmar e Rhudaur atacaram o que restava de

Arnor e venceram. Todavia, a linhagem sobre-viveu

mesmo a essa derrota e seus descendentes tornaram-se os líderes dos dúnedain, enquanto o restante da nobreza de Arthedain transformava-se nos Guardiões do Norte.

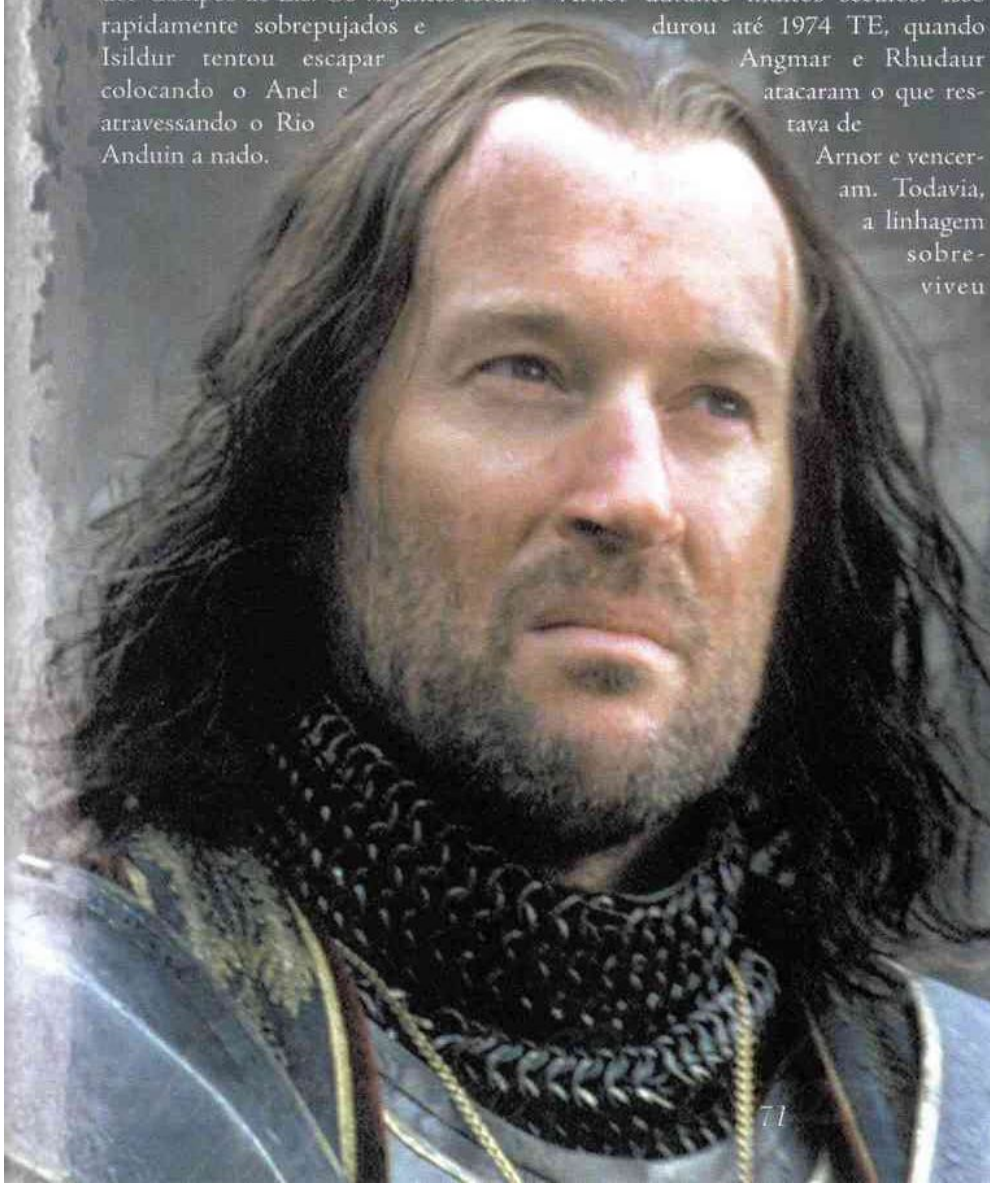
Na época da Guerra do Anel, o líder dos dúnedain é ninguém menos que Aragorn, o descendente direto de Elendil e Isildur. Supõe-se que o destino de Aragorn seja forjar novamente a espada de seu ancestral — o que ele já fez — e reclamar seu direito hereditário, o trono de ambos os reinos de Elendil, Arnor e Gondor.

NO FILME

Isildur representa um papel-chave no filme. No prólogo, ele apanha o fragmento preso ao punho da espada de seu pai — Narsil — depois de Sauron ter matado Elendil e estilhaçado a lâmina. Com um único e desesperado golpe, Isildur decepa o dedo da mão de Sauron que trazia o Um Anel.

Narsil é legada aos herdeiros diretos de Elendil através das eras. Na época da Guerra do Anel, o herdeiro é o próprio Aragorn. A espada de Elendil, entretanto, é mantida em Valfenda por segurança ao invés de ser carregada por Aragorn, como no romance. Ali, ela aguarda até ser forjada novamente pelas mãos dos ferreiros élficos, um ato ainda não realizado ao final do filme.

Isildur tem a oportunidade de destruir o Um Anel. Posteriormente, no filme, Elrond pressiona Isildur a fazer exatamente isso, mas o herdeiro de Arnor e Gondor objeta, tomando o Anel para si. Elrond, daí em diante, recorda aquele dia com amargura, presumindo que, se o monarca dos homens naquela época não foi capaz de resistir à tentação do Anel, então todos os homens devem ser fracos. Quanto a isso, ele tem razão, como mais tarde fica evidente com a tentativa de Boromir de roubar o Anel de Frodo. Entretanto, Aragorn prova que Elrond está errado, recusando-se sequer a considerar o Anel quando este lhe é oferecido por Frodo, pouco antes do rompimento da Sociedade. Nem todos os homens, ao que parece, são fracos — ou tão ingênuos.





NO JOGO

A menos que sua crônica esteja ambientada no fim da Segunda Era, não há a menor chance de seus heróis encontrarem Isildur. Entretanto, eles podem certamente interagir com seus descendentes e ouvir histórias ou ler relatos sobre ele e seus feitos. A Ruína de Isildur — o Um Anel — e os descendentes do Homem representam um grande papel nos acontecimentos da Guerra do Anel.

Embora o destino do Um Anel seja estabelecido tanto no romance quanto no filme, não significa que a jóia não possa provocar um grande furor sem que esteja necessariamente envolvida numa determinada situação. De vez em quando, surgem boatos de que o Anel foi encontrado aqui ou ali. Os Sábios geralmente precisam de ajuda para localizar as fontes dessas histórias e verificar sua veracidade. Com Sauron em ascensão no final da Terceira Era, e com os nazgûl procurando pelo Anel por toda a parte, os Sábios se encontram numa corrida desesperada contra o Senhor do Escuro para ver quem descobrirá primeiro o paradeiro do Anel. Como mostrado em *A Sociedade do Anel*, trata-se realmente de uma questão vital.

A pessoa que mais provavelmente contrataria ou pediria aos heróis que procurassem pelo Anel num determinado lugar seria Saruman. Antes de Saruman revelar sua traição a Gandalf em 3018 TE, praticamente todo mundo acreditava que o líder da Ordem dos Magos fosse um dos inimigos mais dedicados de Sauron, de modo que não haveria qualquer motivo para os heróis acreditarem o contrário. No entanto, se encontrarem algo que acreditem erroneamente tratar-se do Um Anel, é possível que Saruman, o Branco, não demore a revelar suas verdadeiras intenções.



LEGOLAS

"Havia também um elfo estranho, vestido de verde e marrom, Legolas, mensageiro de seu pai, Thranduil, o Rei dos Elfos do Norte da Floresta das Trevas."

— *A Sociedade do Anel*

RAÇA: Elfo (sinda)

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 12 (+3), Porte 9 (+1), Agilidade 14 (+4)*, Percepção 14 (+4), Força 8 (+1)*, Espírito 12 (+3)

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza +7, Força de Vontade +5, Sabedoria +4

ORDEM Guerreiro, arqueiro

HABILIDADES DE ORDEM: Tiro Mortal, Tiro de Longe, Arma Preferencial (Espada Longa, Arco Longo), Tiro Magnífico, Tiro Rápido, Golpe Rápido

EVOLUÇÕES: 23

PERÍCIAS: Acrobacia (Equilíbrio) +8, Combate com Armas: Espadas +6, Escalar +8, Discernimento +6, Saltar +7, Língua: Quenya +4, Língua: Silvestre +4, Língua: Sindarin +6, Língua:

Westron (Geral) +4, Saber: História (Elfos) +5, Saber: Reino (Floresta das Trevas) +6, Observar (Avistar) +10, Trovar: Cantar +4, Combate de Alcançe: Arcos +12, Montar (Cavalo) +4, Correr +7, Esquadrinhar +3, Dissimulação (Ação Sorrateira) +10, Sobrevivência (Floresta) +8

VANTAGENS: Certeiro, Armadura de Heróis, Esquiva, Lindo, Olhos Penetrantes, Recuperação Rápida

DEFEITOS: Inimigo (orcs)

SAÚDE: 13

CORAGEM: 5

RENOME: 5

EQUIPAMENTOS: Adaga (faca longa), arco curto, flechas, arco élfico de Lórien (Galadriel dá este arco a Legolas quando ele deixa Lórien), roupas

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Legolas ("Folha Verde", em silvestre) é o filho e herdeiro de Thranduil, o Rei do Reino da Floresta no Norte da Floresta das Trevas. Ele provavelmente fazia parte da corte de seu pai quando Thorin e Companhia foram capturados no Norte da Floresta das Trevas e mantidos nos calabouços de Thranduil durante um bom tempo, e ele provavelmente lutou na Batalha dos Cinco Exércitos, mas não é mencionado em *O Hobbit*.

Quando os orcs atacaram o Reino da Floresta e libertaram Gollum em 3018 TE, Thranduil mandou Legolas levar as notícias a Elrond e Gandalf. No Conselho de Elrond, ele contou sobre a fuga de Gollum, explicando como a criatura enganara os guardas, fazendo-os esperar numa parte perigosa da floresta até escurecer, quando os orcs puderam atacar.

Posteriormente, Legolas foi escolhido para representar os elfos na Comitativa do Anel. Ele aceitou a honra de bom grado.

Na Demanda da Montanha da Perdição, Legolas receava entrar em Moria, mas quando o Passo do Chifre Vermelho revelou-se arriscado demais, ele con-

cordou com os outros. Na primeira parte da jornada, Legolas e Gimli trocavam alfinetadas constantemente, e havia uma grande tensão entre os dois, evocativa da desconfiança que se formara entre os dois povos ao longo das eras. Lutando lado a lado em Moria, adquiriram uma boa dose de respeito mútuo. Quando chegaram a Lórien, o respeito transformou-se em admiração e acabaria levando a uma amizade intensa e duradoura.

Em Lórien, Legolas era tão estranho quanto qualquer outro membro da Sociedade, pois nunca havia pisado na floresta antes. Seu povo não tinha contato com os elfos de Lórien há muitos anos. Aragorn, entretanto, ali estivera no passado. Uma vez em Caras Galadon, Legolas passou boa parte do tempo com os elfos de Lórien e ficou tão deliciado que insistiu em levar Gimli consigo para compartilhar com ele a experiência.

Legolas era um excelente arqueiro. Enquanto a Comitativa dirigia-se às cachoeiras de Rauros, ele avistou e derubrou dos céus um animal voador, talvez um falcão-do-inferno carregando um cavaleiro nazgûl. Ele o fez com um único disparo.

Legolas veste roupas verdes e castanhas, sem jóias como adorno, para melhor dissimular-se nas matas do reino de seu pai. Ele carrega um arco e uma aljava, e mantém uma faca longa e branca enfiada no cinto.

Legolas é um orgulhoso representante dos elfos, mas não é um profundo conhecedor do mundo além dos limites da Floresta das Trevas. Há momentos em que diz coisas que poderiam ser interpretadas como arrogantes sem que ele realmente tivesse essa intenção. Entretanto, tem um bom coração, e está disposto e preparado a aprender. A amizade de Gimli ensina-lhe muita coisa, abrimdo-lhe muito mais os olhos

do que os séculos passados na Floresta das Trevas.

NO FILME

Legolas participa do Conselho de Elrond e parece ter sido convocado exatamente para esse propósito. Quando Boromir questiona a sabedoria de Passolargo, Legolas apressa-se a ajudá-lo, revelando que Passolargo é Aragorn, o herdeiro de Isildur. Isso implica que os dois já se conheciam antes desse acontecimento e eram amigos.

Legolas tem várias oportunidades de exibir seus sentidos aguçados.

Enquanto a Sociedade esforça-se para atravessar o Passo do Chifre Vermelho, Legolas escuta as palavras do encanto meteorológico de Saruman sussurradas pelo vento. Mais tarde, quando os uruk-hai de Saruman se aproximam, ele consegue percebê-los.

Legolas é um arqueiro espantoso. É ele quem abate o troll das cavernas em Moria com uma saraivada de flechas. Na batalha perto das cachoeiras de Rauros, ele prepara e dispara as flechas mais rápido do que os orcs conseguem brandir as espadas.

NO JOGO

Até a Guerra do Anel, Legolas não vê necessidade alguma em deixar o Reino da Floresta de seu pai. Em sua juventude, antes da morte de Smaug, os bosques da Floresta das Trevas eram tão perigosos que ele passava boa parte do tempo ajudando a patrulhar seus domínios, mantendo as fronteiras do reino élfico seguras e livres de orcs e outros asseclas de Sauron.

ARCO ÉLFICO DE LÓRIEN

"A Legolas [Galadriel] ofereceu um arco semelhante aos usados pelos Galadbrim, mais comprido e robusto que os arcos da Floresta das Trevas, e cuja corda era feita de fios de cabelo élfico."

— A Sociedade do Anel

Quando a Sociedade deixou Lórien, Galadriel deu a Legolas um arco melhor que aquele que ele trouxera da Floresta das Trevas. Esse arco longo heróico confere a Legolas um bônus igual a +2 no resultado do teste da perícia Combate de Alcance.



De 2491 a 3018 TE, o Norte da Floresta das Trevas era relativamente seguro e maravilhoso. Então a Sombra expandiu-se a partir de Mordor mais uma vez, dirigindo-se para o norte, clamando os orcs das Montanhas Sombrias a atravessar a floresta para se juntar aos exércitos do Senhor do Escuro. A Floresta das Trevas tornou-se agitada mais uma vez, forçando os elfos a intensificar as patrulhas na região.

No período intermediário, é possível que Legolas tenha percorrido distâncias um pouco maiores do que usualmente, mas é improvável que chegasse a deixar o dossel da Floresta das Trevas. Entretanto, os heróis que passassem por aquela região poderiam concebermente encontrar Legolas em patrulha ou simplesmente a vagar pelas áreas selvagens. Aqueles que o fizerem certamente notarão que ele desconfia de estrangeiros. Embora os elfos estejam em paz com os anões e os homens da região desde a Batalha dos Cinco Exércitos, ainda existem inúmeras razões para cautela. Caso um dos heróis seja um elfo, é muito mais provável que Legolas confie nele e no resto do grupo, independente de que parte da Terramédia ele provenha.

LURTZ

"Você sabe como surgiram os orcs? Foram elfos outrora, aprisionados pelos poderes das trevas, torturados e mutilados. Uma forma de vida destrozada e terrível, agora aperfeiçoada: meus guerreiros uruk-hai."

— Saruman,
no filme *A Sociedade do Anel*

RACAS: Uruk

HABILIDADES RACIAIS: Garras (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 armadura usada)

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

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

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Evasão, Golpe Rápido, Guerreiro Nato

EVOLUÇÕES: 5

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 (Avistar) +6, Combate de Alcance: Arcos +7, Correr +5, Poliorcética (Liderança de Unidade) +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Rastrear (Trilha de Odor) +1

VANTAGENS: Comando, Visão Noturna 2, Coração de Guerreiro

DEFEITOS: Fúria da Batalha, Fidelidade (a Saruman), Ódio (anões, elfos)

SAÚDE: 12

CORAGEM: 0

RENOME: 0

EQUIPAMENTOS: Armadura de couro, escudo, espada longa orc, arco longo, flechas orcs

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Lurtz não aparece no romance.

NO FILME

Lurtz é o uruk que Saruman primeiro faz surgir dos fossos de criação sob Isengard. Ele tem mais de sete pés de altura e um ar cruel, pele negro-avermelhada, cabelos negros e compridos, dentes pontudos e acastanhados. Ele traz a impressão de uma mão branca sobre a cara, a marca de seu mestre, Saruman.

Estando Lurtz pronto, Saruman ordena que ele e os outros uruk-hai localizem a Sociedade. Eles devem capturar os hobbits e matar os demais. Devem então levar os hobbits para Isengard.

Lurtz e seus uruks alcançam a Sociedade logo depois de Boromir tentar tomar o Anel de Frodo.

Enquanto Frodo e Sam escapam, atravessando o Rio, os uruk-hai lutam com os demais. Lurtz mata pessoalmente Boromir enquanto os outros uruks levam Merry e Pippin à força.



Respondendo ao toque da Corneta de Gondor de Boromir, Aragorn encontra Lurtz e ataca. Os dois travam uma batalha violenta, mas Aragorn acaba matando Lurtz.

Lurtz é grande e brutal, mesmo para um uruk. Ele comanda seus companheiros com o uso de força e crueldade. Mas ele respeita Saruman e sequer considera a possibilidade de voltar-se contra o Mago. Ele se contenta em bancar o chefe com seus subordinados, o que lhe dá grande prazer.

Lurtz é um guerreiro cruel e poucos conseguem enfrentá-lo. Ele prefere o arco sempre que possível, pois é esperto o bastante para tentar atingir um espadachim antes que o adversário possa alcançá-lo. Entretanto, se for preciso, ele sabe usar uma espada em combate corpo-a-corpo, ou qualquer outra arma que porventura esteja à mão.

NO JOGO

São poucas as chances de os heróis encontrarem o próprio Lurtz. Eles precisariam entre Isengard e as cachoeiras de Rauros ao mesmo tempo que Lurtz e os outros uruks.

Entretanto, certamente existem muitos outros uruk-hai semelhantes no exército de Saruman. Ele os está criando em Isengard com a máxima rapidez possível. Use os parâmetros de jogo de Lurtz sempre que a situação exigir um líder dos uruk-hai.

SARUMAN, O BRANCO

“— É o chefe da minha ordem e o presidente do Conselho. Seu conhecimento é profundo, mas seu orgulho cresceu na mesma proporção, e ele se ofende se alguém se intrometer.”

— Gandalf, A Sociedade do Anel

RAÇA: De além-Mar

HABILIDADES RACIAIS: Imutabilidade (ele não sofre os efeitos de enfer-

midades ou do envelhecimento, embora pareça envelhecer a uma taxa bastante lenta.)

ATRIBUTOS: Vitalidade 10 (+2), Porte 16 (+5), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 14 (+4), Força 8 (+1), Espírito 16 (+5)*

REAÇÕES: Vigor +4, Presteza +4, Força de Vontade +8*, Sabedoria +5

ORDEM 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, Comando, Encanto do Artífice, Criar Luz (2 opções), Exibição de Poder, Escravizar Animal, Evocar Assombro, Projetar a Voz, Encanto de Proteção, Encanto de Imitação, Atear fogo, Raio, Linguagem da Mente (habilidade), Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Resistir ao Medo, Sombras & Fantasmas, Estilhaçar, Encanto de Obstrução, Sono, Grilhões Mágicos, Pensamentos Revelados (habilidade), Fender, Vêu, Encanto de Vitória, Voz de Persuasão, Voz de Comando, Máscara do Mago, Mão do Mago, Punho do Mago, Palavra de Comando

PERÍCIAS: Avaliar (Pedras Preciosas) +3, Ocultar (Esconder Arma) +2, Ofício: Confeção de Jóias +6, Ofício: Polias 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: Sulista +2, Língua: Quenya +8, Língua: Sindarin +8, Língua: Westron (Geral) +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, Providente, Amigos (sua rede de espíões), Tesouro 5, Melífluo, Obstinado, Sábio

DEFEITOS: Arrogante, Ganancioso, Ódio (Gandalf), Juramento (cumprir sua missão para os valar; perjuro), Orgulhoso

SAÚDE: 12

CORAGEM: 6

RENOME: 23

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Chefe da Ordem dos Magos — e, segundo muitos, seu membro mais poderoso — Saruman, o Branco foi o primeiro dos Cinco Magos a chegar à Terra-média, por volta de 1000 TE. Durante seus primeiros anos na Terra-média, ele viajou extensivamente, chegando a adentrar o vasto Leste, e fez amizade com os Senhores de Gondor, cujo saber ele estudou. Naquela época, os elfos chamavam-no “Curunir” (“Homem Hável”, em sindarin).

Tamanhos eram seu poder, sua sabedoria e o respeito que lhe dedicavam que ele foi feito presidente do Conselho Branco quando este se formou em 2463 TE. Como recompensa pelos esforços de Saruman em prol dos Povos Livres, o Regente Beren de Gondor conferiu a ele o controle de Isengard, em 2759 TE. Desde então, Saruman vive exclusivamente ali e cessa boa parte de suas viagens.

Em todas as suas viagens e pesquisas, Saruman procurou pela coisa que mais estima: o Um Anel. Ele nunca o encontrou, mas conseguiu determinar sua última localização conhecida no sítio da morte de Isildur, no Anduin, perto dos Campos de Lis. Disse aos demais membros do Conselho Branco que o Anel fora levado pelas águas do rio até o Mar, mas era mentira. Ele sabia — ou ao menos esperava — que não fora assim, e vasculhou o lugar com frequência em busca da jóia.

Entretanto, a fala mansa de Saruman e seus conselhos aparentemente sábios ocultavam o fato de que ele desejava o poder e queria tornar-se senhor da Terra-média. Quanto a isso, foi insti-

gado em parte por uma rivalidade com Gandalf que, na opinião do mago branco, conquistara mais respeito do que ele; e em parte por sua própria natureza cobiçosa e arrogante. Ele pediu permissão para se estabelecer em Isengard não para ajudar Gondor, mas para valer-se do *palantír* da torre, e sua política no Conselho Branco foi secretamente planejada para atrapalhar os objetivos do grupo e promover os seus. Ele foi contra a idéia de atacar Sauron, concordando em fazê-lo apenas relutantemente quando parecia não haver outra opção.

Saruman estudou feitiçaria ostensivamente para poder aprender mais sobre os métodos do Senhor do Escuro a fim de que o Conselho Branco estivesse mais bem preparado para enfrentá-lo. Ao invés disso, Saruman estava se preparando para usar esses poderes sombrios para seus próprios fins malignos, disfarçando suas intenções diante de seus colegas.

Em 2941, Saruman, que há tempos vinha adiando tal ação e argumentando contra ela, concordou que o Conselho Branco deveria preparar um ataque a Dol Guldur. Ele o fez para impedir que as forças de Sauron vasculhassem o Anduin em busca do Anel, sem que nenhum dos dois percebesse que o Anel há muito se fora.

Em 2953 TE, Saruman começou a fortificar Isengard e discretamente convocou uma grande força de orcs, uruks e terrapardenses. Essas forças traziam a marca da Mão Branca, o famigerado emblema de Saruman. Com esses soldados, ele esperava, quando chegasse a hora, derrotar Rohan — cujo rei ele vinha enfraquecendo por meio de seu agente, Gríma — e tornar-se um rival ou aliado de Sauron. Ao mesmo tempo, ele começou a espionar Gandalf e descobriu o interesse do mago cinzento pelo Condado. Por causa disso, ele começa a manter agentes em Bree e na Quarta Sul do Condado.

Por volta de 3000 TE, o Senhor do Escuro capturou Saruman enquanto este fazia uso do *palantír*. Daí em diante, Saruman tornou-se aliado declarado de Sauron, embora ocultasse seu segredo

dos Povos Livres tanto quanto possível. Mesmo assim, Saruman dedicou-se mais do que nunca a encontrar o Um Anel, na esperança de que pudesse utilizá-lo para derrotar seu suposto mestre.

O maior poder de Saruman residia em sua voz. O próprio som de sua fala era suficiente para deliciar até mesmo seus inimigos. Apenas os mais sábios e poderosos conseguiam resistir ao encanto das palavras de Saruman, e mesmo eles hesitavam diante de sua voz melodiosa.

Como todos os Cinco Magos, Saruman parece ser um homem, embora, na verdade, venha de além-Mar. Ele tem o rosto alongado, a testa alta e olhos profundos e escuros que refletem rapidamente sua fúria, seu desdém ou sua suposta benevolência e tolerância. Tem cabelos e barba brancos, embora fios negros apareçam em volta dos lábios e das orelhas. Até se revelar a Gandalf em 3019 TE, usava vestes brancas e, assim, era conhecido como Saruman, o Branco. Depois disso, passou a usar vestes que mudavam de cor quando ele se movia, e tinha um anel em sua mão, feito por ele próprio. Autodenominava-se, então, Saruman, o de Muitas Cores.

Depois de revelar sua verdadeira natureza a Gandalf, Saruman ofereceu ao Mago uma oportunidade de se juntar a ele em sua aliança com Sauron. Diante da recusa de Gandalf, Saruman o aprisiona no alto de Orthanc. Posteriormente, Gwaihir, o Senhor do Vento, resgata Gandalf, levando-o para longe de Isengard — por enquanto.

NO FILME

Saruman tem papel muito mais ativo no filme. Quando Gandalf vai até Isengard em busca de conselho, no início da história, conta ao Mago que o Anel está no Condado, algo que ele jamais admite no livro, desconfiando — e não pouco — de Saruman.

Depois disso, Saruman revela que tem usado o *palantír* e sabe que os Cavaleiros Negros estão a solta e entraram no Condado. Gandalf faz menção de partir para salvar Frodo, mas Saru-

man o impede e oferece-lhe uma oportunidade de se juntar a ele como aliado de Sauron. Gandalf recusa a oferta e os dois usam seus cajados para arremessar um ao outro pela sala. Por fim, Saruman sai vitorioso e aprisiona Gandalf no alto de Orthanc.

Mais tarde, Saruman contata Sauron com o *palantír*. Ele recebe ordens para criar um exército para Sauron, no qual ele começa a trabalhar imediatamente. De seu privilegiado posto de observação no alto de Orthanc, Gandalf testemunha a destruição dos jardins de Isengard enquanto o lugar é transformado numa fábrica de armas e armaduras, e num criadouro de uruk-hai.

Mais tarde ainda, Saruman visita Gandalf no alto de Orthanc e oferece-lhe uma segunda oportunidade de se juntar a ele. Gandalf recusa a oferta e salta do topo da torre. Gwaihir o apanha e o leva embora.

Saruman envia *crebain*, bandos de corvos malignos, a procura da Sociedade. Quando os pássaros de coração negro avistam a Sociedade tentando atravessar as Montanhas Sombrias pelo Passo do Chifre Vermelho, Saruman envia uma tempestade invernal para enterrá-los e bloquear a passagem. Gandalf tenta anular o encanto, mas não o consegue.

Quando a Sociedade finalmente deixa Lórien, Saruman envia seus recém-criados uruks para capturar os hobbits do grupo e matar os demais.

No filme, Gandalf confia em Saruman muito mais que no romance. Pior ainda, Saruman assume um papel muito mais ativo ao tentar evitar que a Sociedade chegue a Mordor. Isso o torna mais perverso do que nunca.

NO JOGO

Embora Saruman passe a maior parte do tempo isolado em Orthanc, percebe-se sua influência, boa ou má, por toda parte. É possível que os heróis encontrem o mago ou seus asseclas se perambularem pelos arredores do Desfiladeiro de Rohan.

O ANEL DE SARUMAN

“— Mas eu cavalguei até a base de Orthanc e cheguei ao pé da escadaria de Saruman, e ali ele me recebeu e me conduziu até seus aposentos no alto da torre. Ele tinha um anel em seu dedo.”

— Gandalf, A Sociedade do Anel

Saruman usa um anel menor, forjado por ele mesmo. Anéis como esse exercem sobre o portador um domínio semelhante ao exercido pelo Um Anel. Qualquer mortal que venha a usar um anel assim deverá passar num teste de Força de Vontade contra NA 20 para livrar-se dele ou sujeitá-lo a dano. Deverá passar num teste de Força de Vontade contra NA 15 para evitar atacar ou fugir de qualquer um que peça para ver ou segurar a jóia.

Se um anel menor for tomado à força, o antigo proprietário deverá passar num teste de Força de Vontade contra NA 15 para não enlouquecer de desejo. Criaturas imortais — como os elfos e os membros da Ordem dos Magos — ignoram tais efeitos. O anel de Saruman é feito de ouro branco, incrustado com um pó de diamante que produz cintilações furta-cores. Aquele que o usar recebe a vantagem Comando 3. Entretanto, a vantagem se aplica apenas aos orcs e uruks. Essas criaturas reconhecem instantaneamente o portador do anel de Saruman como líder de sua espécie, não importando de que raça ele venha a ser. Não ajuda o portador a comandar esses laiaos muito bem, mas eles certamente são obrigados a dar ouvidos às suas palavras e tratá-lo com um certo grau de respeito.

O CAJADO DE SARUMAN

“Mas Saruman se descontrolou por uns momentos, tomado de ira. Debruçou-se sobre a grade da sacada como se fosse golpear o rei com seu cajado.”

— As Duas Torres

Como todos os Magos, Saruman fez um cajado para servir como foco de seu poder. O dele é feito de uma robusta vara de madeira-de-lei pintada de negro uniforme. Cada cajado sintoniza-se singularmente ao Mago que o criou e só pode ser utilizado em sua completude por esse indivíduo. Ao longo de *A Sociedade do Anel*, o cajado de Saruman

tem os seguintes poderes:

DEFESA: Em combate, o cajado de Saruman é considerado um escudo grande. Além disso, o mago tem direito a uma tentativa livre de se defender com ele a cada rodada.

CASTIGAR: Ao golpear um adversário com seu cajado, Saruman ignora dois pontos de armadura e inflige 2d6+4 pontos de dano.

FORÇA DO CAJADO: Ao recuperar Níveis de Fadiga, Saruman reduz pela metade o tempo necessário. Ele pode usar seu cajado dessa maneira para recuperar um total de três Níveis de Fadiga por dia.

RESISTÊNCIA DO MAGO: Uma vez ao dia, Saruman pode se apoiar em seu cajado e ignorar os efeitos de seus Níveis de Fadiga pela duração de uma ação. Qualquer perda adicional de níveis sofrida devido à sua ação é imediatamente somada ao seu nível atual de cansaço depois de completada a ação.



Heróis desavisados que se aventuram por perto de Isengard podem se achar perseguidos por patrulhas de orcs ou até mesmo uruks. Antes da Guerra do Anel, essas criaturas fingem agir por conta própria, e Saruman nega saber muita coisa a respeito delas, divagando sobre como é perigoso viajar nesses dias tenebrosos. Entretanto, após revelar-se finalmente a traição de Saruman, os monstros ostentam a marca da Mão Branca, um ícone criado para aterrorizar aqueles que o virem, pois representa a maior traição daquela era.

Entretanto, antes do desmascaramento de Saruman, a maior parte das pessoas considera-o um dos maiores amigos dos Povos Livres na Terra-média. Ele certamente se aproveita disso o tempo todo para ganhar vantagem. Os heróis que suplicarem por seu auxílio, ou simplesmente fizerem-lhe uma visita, encontrarão nele um anfitrião acolhedor, mas ele sempre solicitará que realizem uma pequena tarefa em troca de sua sabedoria e hospitalidade. Em geral, trata-se de algo relacionado à busca pelo Anel, embora os heróis dificilmente venham a percebê-lo, pois as maquinacões de Saruman são discretas.

Alguns heróis podem descobrir que foram ludibriados a cometer alguma grande maldade em nome de Saruman. Se confrontarem o Mago, ele pedirá desculpas e oferecerá palavras de consolo para aliviar suas consciências feridas. Ele vai garantir que não fazia idéia de que os acontecimentos teriam consequências tão ruins e que a culpa dificilmente poderia ser atribuída a ele ou aos heróis. Então, se eles deixarem, Saruman reverterá a situação, apresentando-lhes mais uma tarefa que teoricamente permitiria que eles se redimissem, mas que, muito provavelmente, resultará em mais tormentos para os heróis, ou em suas mortes.

SAURON, O SENHOR DO ESCURO

“— Para o Inimigo falta ainda uma coisa que lhe dê força e sabedoria para derrotar todas as resistências, (...) e cobrir todas as terras com uma segunda escuridão. Ele precisa do Um Anel.”

— Gandalf, A Sociedade do Anel

NO ROMANCE

O pretenso Senhor dos Anéis, Sauron é a encarnação do mal. Ele não somente planeja conquistar toda a Terra-média como concebivelmente tem o poder para tanto.

Durante a Primeira Era, Sauron era um servo de Morgoth, o Grande Inimigo, e foi derrotado juntamente com seu mestre ao final da mesma. Na Segunda Era, Sauron retornou à Terra-média e encontrou refúgio em Mordor, onde construiu sua fortaleza, Barad-dûr. Durante esse período, corrompeu muitos homens e elfos com seus artifícios.

não se saiu bem na Guerra dos Elfos e Sauron, foi derrotado e forçado a voltar a Mordor por Gil-galad e uma esquadra númenoriana aliada ao senhor élfico.

Sauron então começou a recrutar orcs e outros animais cruéis. Declarou-se Rei dos Homens, mas Ar-Pharazôn, de Númenor, velejou para a Terra-média e pôs um fim a tal reivindicação. O líder númenoriano levou Sauron de volta consigo. Uma vez lá, Sauron corrompeu Ar-Pharazôn com suas palavras malignas, levando à destruição de Númenor. O corpo de Sauron foi destruído na queda do Ponente e ele jamais foi capaz de assumir uma forma bela outra vez. Seu espírito retornou a Mordor, onde adotou a forma apavorante de um homem de pele escura e ardente.

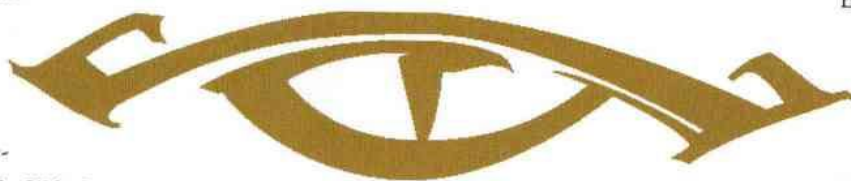
Mais ou menos na mesma época, Elendil e seus filhos fugiram de Númenor para a Terra-média e estabeleceram os reinos de Arnor e Gondor. Em 3429 SE, Sauron atacou Gondor e capturou Minas Ithil, que posteriormente viria a se tornar Minas Morgul. Isildur fugiu para Arnor a fim de se juntar a Elendil, enquanto seu irmão Anárion defendia Minas Anor (posteriormente Minas Tirith) e Osgiliath. Em 3434 SE, a Última Aliança dos homens e elfos derrotou as forças de Sauron na Batalha de Dagorlad, diante dos portões de Mordor, e assediaram o lugar.

Em 3441 SE, Gil-galad e Elendil derrotaram

Sauron, mas pagaram com a vida. Isildur decepou o dedo de Sauron que trazia

o Um Anel, mas recusou-se a destruir a jóia, permitindo que o espírito do Senhor do Escuro escapasse novamente.

Por volta de 1000 TE, Sauron reapareceu, novamente sob disfarce, dessa vez como o Necromante de Dol Guldur. Por meio de seus servos, particularmente os nazgûl, estabeleceu Angmar e instigou os orientais e os haradrim contra Gondor. Ao longo dos anos, sua política teve sucesso. Arnor foi destruída e Gondor, enfraquecida.



Por volta de 1500 SE, Sauron — sob disfarce — ajudou Celebrimbor a forjar muitos dos Anéis de Poder. Ele então criou o Um Anel para controlar todos os outros, despejando uma grande parte de seu próprio poder no Anel. Os Três permaneceram imaculados, mas os Sete e os Nove caíram sob seu domínio.

Frustrado por não exercer poder sobre os elfos, Sauron procurou subjugar-los pela força. O Senhor do Escuro

Quando o Conselho Branco o expulsou de Dol Guldur em 2941 TE, Sauron voltou para Mordor e começou a preparar-se ativamente para a guerra. Embora ainda lhe faltasse o Um Anel, enquanto este existisse ele continuaria poderoso o bastante para subjugar o Oeste. Com a jóia, seu poder seria absoluto, e ele e seus asseclas procuraram incansavelmente por ela.

Os Sábios presentes ao Conselho de Elrond perceberam que a única maneira de derrotar Sauron seria destruir o Um Anel nas chamas da Montanha da Perdição, nas quais ele fora forjado. Frodo Bolseiro partiu de Valfenda com a Comitiva do Anel exatamente com esse objetivo.

Sauron jamais interage diretamente com os heróis no romance. O relato de Elrond sobre o fim da Segunda Era apresenta os únicos relances que temos do Senhor do Escuro. Fora isso, Sauron é apenas descrito como um grande olho sem pálpebra que Frodo vê no Espelho de Galadriel e quando se senta sobre o Trono da Visão no alto do Amon Hen, pouco antes do rompimento da Sociedade.

NO FILME

No prólogo, Sauron realmente enfrenta a Última Aliança de homens e elfos em combate mortal nas encostas da Montanha da Perdição. Ele mata tanto Gil-galad quanto Elendil e estilhaça a espada Narsil sob sua bota. Entretanto, é destruído por Isildur, que consegue decepar o dedo de Sauron que traz o Um Anel. Assim que isso aconte-

ce, o espírito de Sauron foge e seu corpo é consumido pela luz, desfazendo-se em cinzas.

Durante todo o resto do filme, Sauron é uma figura distante e misteriosa, movimentando seus asseclas como peças num tabuleiro de xadrez. Ele nunca é visto como um corpo — apenas como um olho sem pálpebra. Esse olho observa Frodo sempre que ele se revela tolo o bastante para colocar o Anel, e aparece diante de Saruman quando este usa o *palantir*.

NO JOGO

Não são fornecidos parâmetros de jogo para Sauron, já que nada faria jus a ele. Na época da Guerra do Anel, é possível que ele nem mesmo tenha um corpo passível de ser atacado e, caso o tivesse, ele certamente não se arriscaria a expô-lo a ferimentos.

Sauron é um adversário que nem mesmo os maiores heróis sonhariam combater. Se os heróis o enfrentarem diretamente, ou forem capturados e trazidos diante dele, estarão perdidos. Ele é capaz de matá-los com um aceno, ou desnudar suas mentes à perscrutação de seu Olho, e eles não conseguirão impedi-lo. Apenas indiretamente — derrotando e destruindo seus servos, ou destruindo o Anel — é que alguém na Terra-média pode ter alguma esperança de abater Sauron.

Sauron representa a influência corruptora do poder desenfreado. Ele é o que todos os outros poderosos temem se tornar. Esta é a razão pela qual todos os Sábios que Frodo conhece recusam-se a ficar com o Anel. Se o tomassem, certamente poderiam destruir Sauron, mas, ao fazê-lo, assumiriam seu lugar, da mesma maneira que ele substituiu Morgoth na Antiguidade.

Embora seja possível que os heróis jamais encontrem Sauron, eles com certeza podem sentir sua influência, tanto direta quanto indiretamente. A influência corruptora da feitiçaria, por exemplo, tornou-se praticamente um sinônimo de Sauron, e seus asseclas podem ser encontrados vagando impunes pelas regiões da Terra-média nos dias de hoje.

A corrupção de Sauron não tem nada da discrição de Saruman. Enquanto Saruman avança com cuidado, envenenando mentes vigorosas com suas palavras, o Senhor do Escuro simplesmente esmaga seus adversários e toma o que deseja. Ninguém é capaz de resistir diretamente ao seu poderio.

PEREGRIN "PIPPIN" TÛK

"— Seu Tûk tolo! (...) Atire-se da próxima vez, e então não vai mais atrapalhar. Agora, fique quieto!"
— Gandalf, *A Sociedade do Anel*

RAÇA: Hobbit (Cascalva)

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

ATRIBUTOS: Vitalidade 6 (+0), Porte 5 (+0), Agilidade 6 (+0)*, Percepção 5 (+0), Força 5 (+0)*, Espírito 5 (+0)

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

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Evasão

EVOLUÇÕES: 1

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas +2, Ofício: Culinária +4, Jogos (Luta Romana) +4, Intimidar (Majestade) +1, Língua: Westron (Geral, Dialeto dos Hobbits) +5, Saber: História (Hobbits) +4, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Armas de Arremesso +4, Montar (Pônei) +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +3

VANTAGENS: Curioso

DEFEITOS: Inimigo (servos de Sauron)

SAÚDE: 6

CORAGEM: 5

RENOME: 2

EQUIPAMENTOS: Adaga, roupas, cachimbo e erva-de-fumo

* Atributo ou reação preferenciais

NO ROMANCE

Peregrin "Pippin" Tûk nasceu em 2990 TE, filho de Paladin Tûk e Eglantina Ladeira. Como filho do

Thain, Pippin era o herdeiro da dinastia governante do Condado.

Quando criança, Pippin gostava de ouvir histórias sobre as terras além das fronteiras do Condado, contadas por seu primo Bilbo. (A mãe de Bilbo era irmã do bisavô de Pippin, Hildigrim Tûk. A esposa de Hildigrim era também prima do pai de Bilbo, Bungo Bolseiro. Isso faz de Bilbo e Pippin primos tanto em terceiro quanto em quarto grau.)

Vadiando por perto de Bolsão, Pippin tornou-se um grande amigo de seu primo mais velho, Frodo Bolseiro, que vivia ali com Bilbo desde um ano antes do nascimento de Pippin. (Frodo é primo em terceiro grau de Pippin por parte de mãe)



Pippin era o amigo quase inseparável de seu primo Merry Brandebuque. Embora Merry fosse oito anos mais velho que Pippin, os dois passaram um bom tempo juntos a partir da infância. Apesar da dupla demonstrar grande exuberância e a imprudência da juventude (e de sua ascendência Cascalva), Pippin era de longe o mais inconsequente dos dois. Ele mal havia completado 28 anos quando partiram com Frodo para Valfenda. Apesar de ser o sucessor do Thain do Condado, Pippin estava no auge de sua irresponsável vin-tollescência durante a Guerra do Anel, já que os hobbits não atingem a maioria até chegarem aos 33 anos de idade.

Quando Frodo achou-se pronto para deixar Bolsão e mudar-se para Cricôncavo, Pippin ficou contente em poder ajudar. Enquanto Merry e Fatty Bolger seguiam na frente para desempacotar tudo, Pippin ficou para trás, pretendendo cobrir a mesma distância a pé, juntamente com Frodo e Sam Gamgi.

Dos quatro hobbits que deixaram o Condado rumo a Valfenda, Pippin era o menos maduro, e isso o perseguiu várias vezes ao longo da Guerra do Anel. Em

Moria, por exemplo, ele não conseguiu resistir à tentação de jogar uma pedra num poço e, ao fazê-lo, é possível que tenha alertado os orcs de Moria de que havia intrusos movendo-se na escuridão. Isso enfureceu tanto Gandalf que o mago disse a Pippin para atirar-se no poço da próxima vez, poupando ao resto do grupo os problemas que ele parecia sempre arrastar consigo.

Embora certamente pudesse ter voltado para casa depois de Valfenda, Pippin (juntamente com Merry) insistiu em acompanhar Frodo para destruir o Anel. Foi um ato de grande bravura e amizade que maravilhou muitos em Valfenda. Foi feito de coração e Pippin não abandonou Frodo até que este escapulisse para empreender sozinho a jornada até Mordor.

Na estrada para Mordor, Merry e Pippin fizeram amizade com Boromir, que os mimava como se fossem moleques divertidos.

Ao descobrir que Frodo desaparecera perto das cachoeiras de Rauros, Pippin e Merry dispararam pelas matas à procura dele, indiferentes ao risco que corriam, pois os uruk-hai de Saruman estavam prestes a atacar. Boromir correu atrás deles para protegê-los e encontrar a própria morte.

NO FILME

Merry e Pippin são companheiros inseparáveis, dois malandros sempre a meter-se em encrenca. Na festa dos onzenta e um anos de Bilbo, roubam alguns dos fogos de artifício de Gandalf e acendem-nos dentro de uma tenda, obviamente sem pensar nas possíveis conseqüências. Fugindo do Fazendeiro Magote, que os persegue por roubarem-lhe as lavouras, topam com Frodo, que está deixando o Condado.

Apesar disso, Pippin ainda é um amigo incondicional de Frodo e recusa-se a abandoná-lo por qualquer motivo. Merry e ele observam às escondidas o Conselho de Elrond e, ao ouvirem que Frodo levará o Anel para Mordor, saltam de seu esconderijo e insistem em acompanhá-lo.

Pippin geralmente faz o papel do tolo inconsequente ao longo de todo o filme. No Túmulo de Balin, em Moria, ele cutuca o cadáver de um anão, derubando-o acidentalmente dentro de um poço. O barulho alerta os orcs de Moria para a presença da Sociedade, e os orcs, um troll das cavernas e mesmo o balrog atacam logo depois disso. É possível que os heróis fossem descobertos de um jeito ou de outro, mas Pippin praticamente soou o alarme.

No final do filme, os uruks capturam Merry e Pippin depois de matar Boromir. As hediondas criaturas arrastam seus prisioneiros para entregá-los a Saruman, e o espectador tem de esperar algum tempo até descobrir o destino dos dois.

No Jogo

Pippin é o hobbit da Sociedade que mais provavelmente aceitaria qualquer desafio colocado diante dele. Embora pareça ser um hobbit adulto, não tem a idade que aparenta. A leviandade de sua juventude é evidente em muitas das coisas que faz.

Pippin está disposto a confiar em praticamente qualquer um cuja aparência lhe agrada. Ele é um amigo incondicional, literalmente disposto a ir até a Montanha da Perdição para ajudar um bom companheiro em necessidade. Quase nada pode impedi-lo de fazer o que acha ser a coisa certa.

Apesar disso, Pippin geralmente se flagra fazendo a coisa errada, embora nunca por maldade e muito menos com premeditação. Sua curiosidade simplesmente leva a melhor na maioria das vezes. Em geral, ele tem Merry ao seu lado quando mete os dois em encrenca, mas a engenhosa e esperta dupla sempre parece encontrar uma saída.

Pippin adora ouvir histórias sobre o mundo além das fronteiras do Condado e conduz de bom grado os visitantes até Grandes Smials, seu solar na Terra dos Tûks, uma parte montanhosa do Condado que leva o nome de sua família. Ele se certifica de que ali sejam tratados como a realeza, e poucos anfitriões conseguem superá-lo.

Pippin delicia-se com a reputação de longa data dos Tûks de serem corajosos e exóticos. Na opinião dele, maneira de ser melhor não há.





“— Realmente, o mundo está cheio de perigos, mas ainda há muita coisa bonita (...).”

— Haldir, *A Sociedade do Anel*

Embora os heróis de *A Sociedade do Anel* possam estar entre os mais memoráveis do cinema ou da literatura, a própria paisagem da Terra-média também representa um grande e crucial papel na história. A fuga para Valfenda seria enfadonha se fosse simplesmente uma perseguição ao longo de uma estrada retilínea. A Demanda da Montanha da Perdição nada seria sem os desafios do Passo do Chifre Vermelho e a decisão fatídica de se tentar o caminho através de Moria.

Este capítulo apresenta descrições dos locais mais importantes dentre os que figuram em *A Sociedade do Anel*, de Bolsão até o Amon Hen. Cada seção fornece detalhes sobre um determinado lugar e as pessoas ou criaturas que ali vivem. Também fornece uma série de idéias para aventuras que você pode utilizar em sua crônica. O Narrador deve selecioná-las como desejar, aplicando-as à crônica de acordo com suas necessidades.



OS ARGONATH E AS CACHOEIRAS DE RAUROS

“— Olhem os Argonath,
os Pilares dos Reis!”

— Aragorn, *A Sociedade do Anel*

O rompimento da Sociedade deu-se num local onde os membros da Comitiva teriam de decidir qual direção tomar. Alguns deles, especialmente Boromir, desejavam seguir o Rio Anduin em direção ao sul, passando as cachoeiras de Rauros, direto até Minas Tirith, a capital de Gondor. Outros, notadamente Frodo, estavam determinados a seguir diretamente para Mordor, atravessando as Emyn Muil a pé.



Argonath



PANORAMA

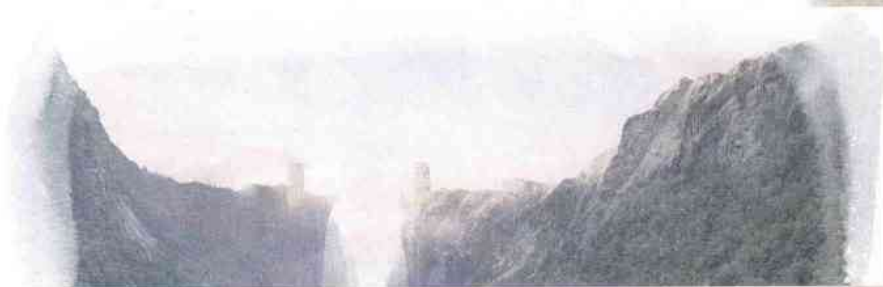
Esta parte da jornada da Comitiva começou realmente nas Sarn Gebir ("Pontas de Pedra", em sindarin), as corredeiras do Anduin que os heróis precisaram contornar por terra, carregando os barcos. Fora aberta uma trilha que contornava as corredeiras na margem oeste do rio, especificamente para fornecer a viajantes como eles um meio de atravessar aquele ponto perigoso.

A partir dali, os heróis conseguiram descer o rio até os Argonath ("Pedras dos Reis", em sindarin), onde os paredões da região que circunda o rio erguem-se de modo a formar uma ravina através da qual fluem as águas. Os Argonath são duas estátuas imponentes que emolduram a desembocadura do Anduin, e o rio deixa a ravina para derrear-se nas águas extensas e amplas do Nen Hithoel* ("Lago Mar de Névoa", em sindarin), no coração das Emyn Muil.

As duas estátuas representam Isildur e Anárion, os filhos de Elendil, que governaram Gondor em nome dele. Foram esculpidas nas faces dos penhascos da ravina em 1250 TE, aproximadamente, para marcar as fronteiras setentrionais de Gondor. Quando Aragorn, descendo o rio, avista as estátuas, fita as imagens de seu ancestral direto (Isildur) e do irmão deste (Anárion). As estátuas são tão altas quanto as próprias faces dos penhascos, com cerca de 60 metros ou mais. Nas duas, a mão esquerda encontra-se estendida, a palma exposta, para afastar invasores. Em suas mãos direitas, cada uma das estátuas segura um grande machado, o instrumento adequado para reforçar a advertência.

AS COLINAS DO NEN HITHOEL

Passando-se por entre as duas estátuas imponentes, as águas se alargam, os paredões da ravina desaparecem e forma-se o lago de Nen Hithoel. A extremidade mais distante do lago é definida por três colinas que emoldu-



ram o Anduin quando este volta a correr, pouco antes de despencar no Rauros, uma queda de 30 metros de altura.

A colina a oeste é conhecida como Amon Hen ("Colina do Olho", em sindarin). O rei de Gondor erigiu um trono no topo dessa colina muitos anos atrás, um lugar conhecido como o Trono da Visão. Quem se sentar no trono descobre-se de repente com a habilidade de *Divisar*, com um alcance de 1200 quilômetros. É semelhante ao poder conferido por um *palantír*, mas está restrita ao local e não pode ser removida. Além disso, proporciona ao observador apenas imagens. Os sons não estão incluídos.

A colina a leste é praticamente a imagem especular de sua prima a oeste. No topo do Amon Lhaw ("Colina dos Ouvidos", em sindarin), os reis de Gondor erigiram um segundo trono: o Trono da Audição. Quem se sentar ali recebe o poder de *Audição Remota*, com um alcance de 1200 quilômetros. Funciona exatamente como o poder de *Divisar* do Amon Hen, mas permite ao usuário simplesmente ouvir coisas muito distantes em vez de enxergá-las.

A terceira colina é o Tol Brandir ("Ilha do Torreão Majestoso", em sindarin), uma ilha de faces íngremes localizada exatamente no fim do Nen Hithoel, pouco antes do Anduin despencar no Rauros. Diz a lenda que essa ilha em particular jamais abrigou pessoas ou animais, em grande parte porque poucos são tolos o bastante para se atrever a chegar tão perto das cachoeiras de Rauros.

As terras em volta do Nen Hithoel são conhecidas como Emyn Muil. É uma região acidentada e lenhosa, cheia de colinas, fendas e vales. Quando Frodo se afasta para pensar, antes do

rompimento da Sociedade, perambula sozinho por essas matas. É ali que Boromir também o encontra e onde seus amigos procuram por ele mais tarde.

Naquele momento, os membros da Comitiva preocupavam-se com os orcs de Sauron que os vinham atormentando com ataques sucessivos desde a margem oriental do Anduin. Eles não sabiam que os uruks de Saruman investiam pelas Emyn Muil para atacá-los também na margem oeste.

AS CACHOEIRAS DE RAUROS

Rauros ("Espuma Ensurdecedora", em sindarin) é uma queda d'água ampla e alta vencida pelo Anduin logo depois de o rio deixar o Nen Hithoel. A catara tem cerca de 60 metros de altura, o que a torna perigosa demais para ser transposta por qualquer meio. Entretanto, tempos atrás, os reis de Gondor construíram a Escada Norte na face do penhasco sobre o qual vertem as cachoeiras de Rauros.

A Escada Norte é uma trilha estreita, porém firme, pela qual viajantes vigorosos podem passar carregando seus barcos. Entalhada no paredão da face oeste do Rauros, geralmente é escorregadia devido à névoa que se ergue das cachoeiras, o que exige um teste (NA 10) de Acrobacia (Equilíbrio) sempre que um personagem desejar fazer algo que exija movimentos bruscos, como no caso de um combate.

A Escada Norte termina próximo à base do Rauros e segue por mais algumas dezenas de metros, o que permite aos viajantes introduzir seus barcos novamente na água sem medo de que os mesmos sejam afundados pela violência das cachoeiras.



GANCHOS PARA AVENTURAS

Embora o Nen Hithoel não seja muito freqüentado nestes dias sombrios, é um ponto natural de parada e descanso para aqueles que descem o Anduin. A fascinação exercida pelo Amon Hen e pelo Amon Lhaw por si só é geralmente suficiente para que os curiosos detenham-se ali durante algum tempo. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugere-

rida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

O PERIGO NO LAGO: (curta) Preparando-se para seu assalto a Gondor, Sauron introduziu um *kraken** no lago. Para essa criatura, utilize os parâmetros de jogo do Vigia na Água, fornecidos na seção a respeito de Moria. O monstro anima-se a atacar raramente, mas, quando o faz, pode ser um inimigo letal.

Toda vez que houver uma perturbação no lago — o que incluiria a queda

de flechas ou pessoas, embora não um barco a atravessá-lo — há 1 chance em 6 de o *kraken* escutar algo e ter sua curiosidade instigada o suficiente para sair e investigar. O monstro ataca com seus tentáculos, esperando arrastar as vítimas para as profundezas onde pode afogá-las e depois devorá-las.

UM POUCO DE CONHECIMENTO:

(média) Uma excursão ao Amon Lhaw aparentemente envolveria apenas atravessar o lago — uma tarefa bastante

* N. da T.: Animal marinho monstruoso da mitologia escandinava, em forma de polvo ou lula

BARCOS ÉLFICOS

“— Esses barcos são de construção leve, e são espertos e diferentes dos barcos de outros povos. Não afundarão, não importa quanto os carregarem, mas são teimosos se forem mal conduzidos.”

— Elfos de Lórien, A Sociedade do Anel

Ao despedir-se da Comitiva, Celeborn oferece aos membros da mesma três barcos feitos por seu povo. São pequenas embarcações feitas de uma madeira acinzentada. São capazes de carregar o dobro do peso transportado por qualquer outro barco de mesmo tamanho sem afundar, porém são leves o bastante para que dois hobbits consigam carregar um deles em terreno plano. Poderiam sustentar três homens ou elfos cada um, o que forneceu aos oito membros sobreviventes da Sociedade espaço bastante para eles próprios e sua carga.

Os barcos são acompanhados de remos curtos, com “lâminas largas em forma de folha”. As embarcações são tão fáceis de se manejar que fornecem um bônus igual a +1 nos testes de Arte Naval (Manejar Barcos). Entretanto, podem ser traiçoeiras e perigosas nas mãos de pilotos inábeis. Toda vez que um personagem falhar num teste de Arte Naval (Manejar Barcos), sofrerá automaticamente um grau adicional de fracasso.

simples —, mas a margem oriental é patrulhada pelas forças de Sauron.

Os soldados geralmente gostam de subir ao Amon Lhaw e escutar as palavras do vasto mundo, embora não as compreendam. Para chegar a esse lugar, os heróis certamente terão de rechaçar um certo número de orcs, talvez o suficiente para poderem usufruir de breves instantes no Trono da Audição antes de precisarem partir.

RETOMAR O LAGO: (longa) Denethor, de Gondor, anda incomodado com relatos de orcs e outros animais cruéis à solta nas cercanias do Nen Hithoel. Sua preocupação é que Sauron decida lançar uma balsa para transportar tropas pelo Anduin através das águas relativamente plácidas do lago. As criaturas poderiam então descer pelo lado oeste do rio e invadir Minas Tirith pelo norte.

Embora essa teoria seja um pouco exagerada, Denethor é paranóico, e a

idéia faz sentido na cabeça dele. O regente pede aos heróis que investiguem por ele e peçam reforços para repelir os invasores, ou então cuidem de quaisquer ameaças menores da melhor maneira possível. Os heróis devem empreender a jornada Anduin acima, subir a Escada Norte e esforçar-se para manter a margem oeste livre de orcs, um projeto que poderia levar semanas para se concretizar, especialmente se os orcs tiverem montado acampamento numa fenda nas terras a oeste do lago.

AS COLINAS DOS TÚMULOS

“Até no Condado, os rumores sobre as Criaturas Tumulares das Colinas dos Túmulos além da Floresta já tinham sido ouvidos.”
— *A Sociedade do Anel*

Muito antes que o Condado fosse sequer um sonho nas mentes dos irmãos Cascalva, a gente de Eriador enterrava seus mortos ilustres em grandes câmaras artificiais. Assim o fizeram notadamente na região conhecida como Tyrn Gorthad, que hoje fica ao norte e a oeste da atual localização da Floresta Velha, ao sul da Grande Estrada do Leste e a oeste do Caminho Verde. Os reis dos ancestrais dos edain — uma antiga raça de homens — ali eram enterrados, juntamente com os líderes de seus descendentes, que mais tarde se tornaram os dúnedain.

Os mortos ali descansaram em paz durante muitos séculos, até a Grande Peste nos anos de 1600 da Terceira Era. Na época, o Rei dos Bruxos de Angmar — o líder dos Nove Nazgûl — enviou criaturas malignas para tomar os sepulcros e no interior deles viver. Assim o fizeram, transformando a região num lugar apavorante no qual poucos ousavam se aventurar.

PANORAMA

As Colinas dos Túmulos constituem-se de uma série de terras cobertas de relva e desprovidas de árvores, pontuadas por colinas onduladas pontilhadas por muitos sepulcros. Apesar de os câmaras supostamente acharem-se repletos de tesouros com os quais esses antigos monarcas eram enterrados, são poucos os suficientemente imprudentes para desafiar as colinas tumulares e pilhar as sepulturas. Os sepulcros estão cheios de criaturas tumulares: seres

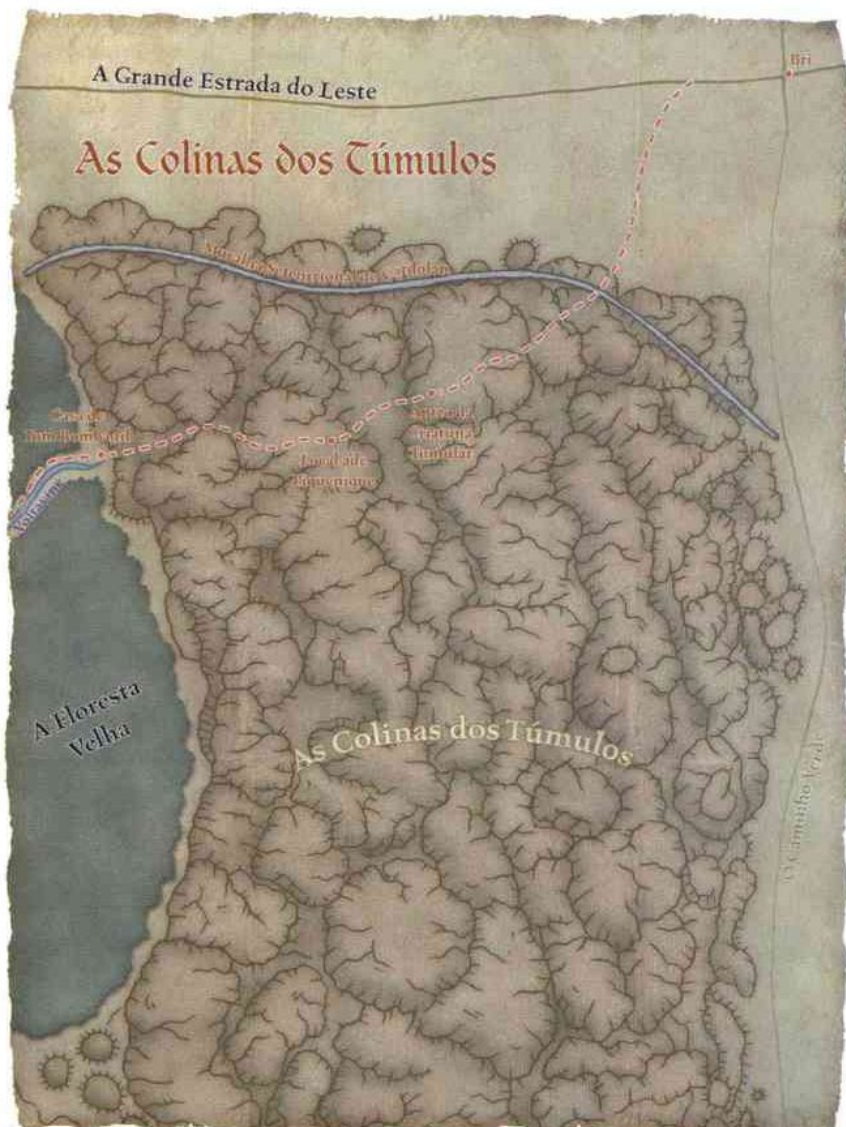
malignos, mortos-vivos que enregelam as vítimas com seu toque e desejam apenas que outras pessoas se juntem a eles na morte.

Embora as criaturas tumulares sejam espíritos malignos, possuem restos mortais físicos e podem lançar uma série de diferentes encantos. Escondem-se dentro dos túmulos durante o dia, aventurando-se lá fora somente à noite, pois a luz do sol queima-lhes a carne. Gostam de surpreender a presa, sujeitando-a com encantamentos. Arrastam então a vítima de volta aos seus túmulos onde a depositam sobre um esquife e vestem-na com roupas fúnebres. Matam então a vítima com uma espada dos dúnedain e consomem-lhe a força vital.

Os parâmetros de jogo completos

das criaturas tumulares podem ser encontrados no RPG *O Senhor dos Anéis* ou no livro *Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa*.

As ruínas existentes nas Colinas dos Túmulos apresentavam os mais diferentes formatos. Além dos próprios túmulos — câmaras ocultas nos quais os restos mortais dos nobres e alguns tesouros das respectivas casas eram enterrados —, existem também várias depressões em forma de círculo no topo das colinas. Frodo e seus amigos almoçaram numa delas após deixarem a casa de Tom Bombadil. Também há uma série de menires altos espalhados pelo lugar. As razões pelas quais esses antigos marcos foram erigidos outrora há muito se perderam no tempo — talvez os elfos sai-





ESPADAS DOS DÚNEDAIN

"Para cada um dos hobbits [Tom Bombadil] escolheu um punhal, longo, em forma de folha e afiado, de um artesanato maravilhoso, trabalhado com formas de serpentes vermelhas e douradas. Os punhais brilharam quando foram retirados das bainhas pretas; eram forjados em algum tipo estranho de metal, leve e resistente, e adornado com muitas pedras que faiscavam."

— *A Sociedade do Anel*

Após libertar Frodo e seus amigos da criatura tumular que os havia capturado, Tom Bombadil retirou os tesouros do sepulcro e depositou-os sob o sol, à disposição de qualquer um que os encontrasse. Isso quebrou a maldição que o Rei dos Bruxos rogara sobre aquele sepulcro, garantindo que nenhuma criatura tumular poderia voltar a habitá-lo posteriormente.

Tom também deu a cada um dos hobbits uma adaga que lhes serviria como espada. Os ferreiros dúnedain haviam forjado aquelas armas séculos atrás, mas elas ainda se encontravam afiadas e livres de ferrugem. Encerram um encantamento menor de ruína que adiciona um bônus igual a +2 ao resultado do teste de Combate com Armas quando usadas para atacar todos os servos de Sauron ou Mordor. O bônus sobe para +3 quando se estiver combatendo adversários sobrenaturais como os nazgûl.



bam por que —, mas hoje erguem-se como monumentos silenciosos à civilização que um dia prosperou ali.

Durante a guerra entre Arthedain e Angmar, Arvedui — o último dos Reis de Arthedain — e seus guerreiros dúnedain às vezes se escondiam nos túmulos. Provavelmente foi por essa razão que o Rei dos Bruxos enviou suas criaturas aos túmulos: para desentocar os inimigos que porventura ainda estivessem escondidos por lá. A técnica certamente foi eficaz, pois não há viva alma que ouse habitar a região desde então.

Imagina-se que o túmulo no qual Frodo e seus amigos encontraram-se aprisionados seja na verdade a tumba do último príncipe de Cardolan. Seria, portanto, um dos túmulos mais recentes, sendo bem menores, talvez, as chances de ter sofrido pilhagem, pois este monarca morreu na guerra de 1409 TE.

GANCHOS PARA AVENTURAS

ATRAVESSANDO AS COLINAS DOS

TÚMULOS: (curta) Os heróis têm de atravessar as Colinas dos Túmulos por uma razão ou outra. Talvez tenham deixado há pouco a casa de Tom Bombadil, ou pode ser que precisem chegar até ele rapidamente, partindo de Bri. Em todo caso, precisam evitar de algum modo que se deixem extraviar e capturar, como aconteceu a Frodo e seus amigos.

NO INTERIOR DOS TÚMULOS:

(média) Um Guardião aborda os heróis em busca de ajuda. Por meio de metuculosos estudos, localizou o túmulo de um de seus ancestrais. Ele deseja expulsar a criatura tumular que assombra o jazigo de seu bisavô e recuperar um broche mágico que se encontra no túmulo de seu ancestral. As criaturas tumulares são excepcionalmente maldosas, e um

Guardião sozinho não poderia sequer sonhar em enfrentar uma delas e sobreviver. Entretanto, com a ajuda dos heróis, ele tem alguma chance.

LADRÕES DE TÚMULOS: (longa) Alguns dos espíões de Saruman em Bri decidiram por conta própria violar as Colinas dos Túmulos e saquear seus tesouros. Ao fazê-lo, despertaram a ira das criaturas tumulares, que estão cada vez mais atrevidas, a ponto de se aventurarem ocasionalmente no interior de Bri durante a noite para encontrar seus tesouros roubados.

Para emendar a situação, os heróis têm duas opções. Primeiro, eles poderiam simplesmente encontrar e matar todas as criaturas tumulares que achassem em Bri. No entanto, é certo que qualquer criatura tumular destruída será logo substituída por outra.

A segunda e melhor opção seria localizar o tesouro e deixá-lo sobre o cômodo com o mesmo tipo de benção que Tom Bombadil usou depois de salvar os hobbits da criatura tumular. Entretanto, a menos que seja também destruída, a criatura tumular que vive no cômodo com certeza vai simplesmente recuperar o material e arrastá-lo para dentro do túmulo mais uma vez. Isso evita que a criatura entre em Bri novamente, mas não livra o cômodo de sua maldição.

A BALSA DE BUQUEBURGO

"Cerca de cem metros dali, ficava a margem do rio, onde havia um largo ancoradouro de madeira. Uma balsa grande e rasa estava atracada."

— A Sociedade do Anel

A fronteira oriental do Condado foi outrora o pujante Rio Brandevin. Ele corre no sentido norte-sul ao longo dos limites da região que Argeleb II, então rei de Fornost, conferiu a Marcho e Blanco Cascalva para que a povoassem

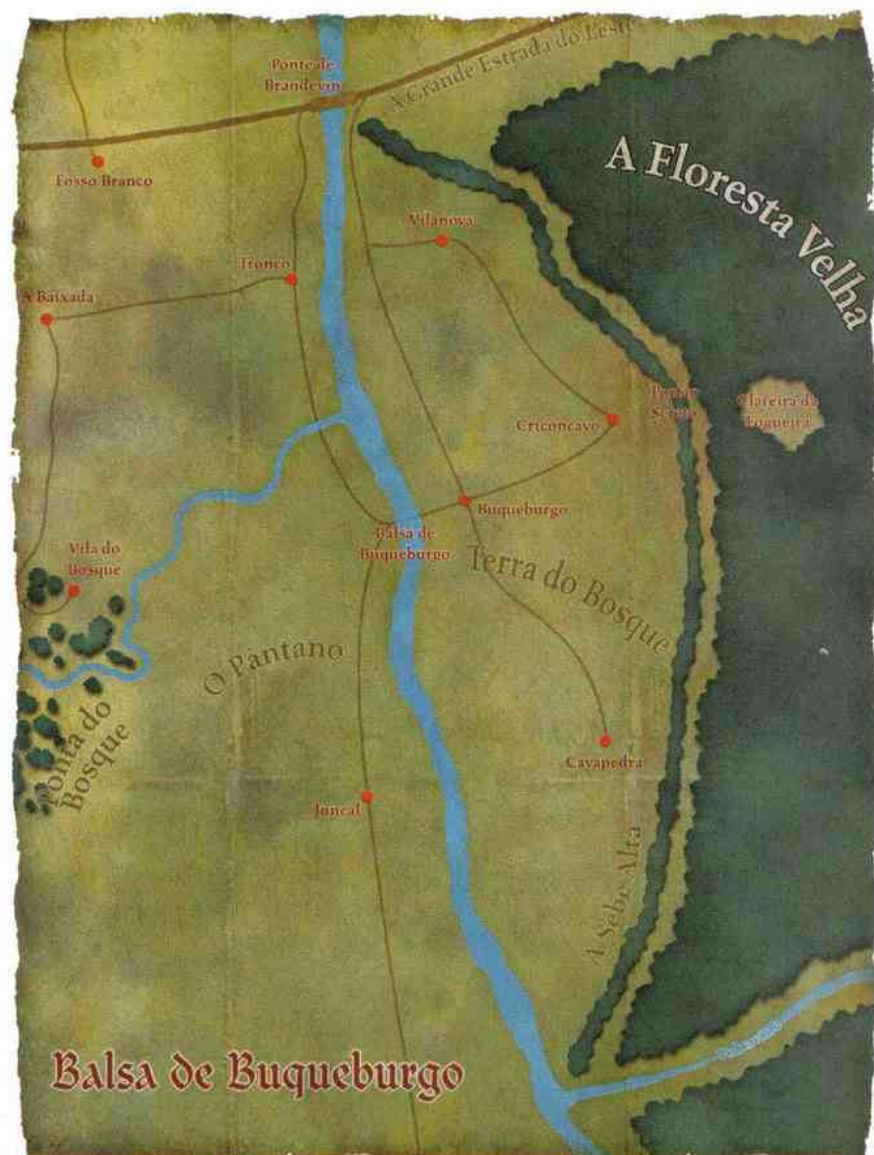
em 1601 TE. Para retribuir ao rei em Fornost, que os hobbits também denominavam Cidadela do Norte, precisavam apenas manter em boas condições a Ponte dos Arcos de Pedra (também conhecida como a Ponte do Brandevin), manter as estradas no interior de seus domínios, prestar ajuda aos mensageiros do rei e reconhecer a autoridade real.

Durante muitos anos, os hobbits do Condado recém-povoado contentaram-se em permanecer a oeste do rio, já que este proporcionava uma defesa natural contra ameaças vindas do Leste, incluindo-se aí orcs e lobos. Entretanto, as terras entre o Brandevin e a Floresta Velha, na margem leste, eram férteis e montanhosas — perfeitas para hobbits. Era inevitável que alguns hobbits corajosos

acabassem se estabelecendo ali, mas não antes que se passassem muitos anos.

Depois que o Rei dos Bruxos de Angmar destruiu Fornost em 1974 TE, os hobbits permaneceram fiéis à sua parte no pacto, empossando um hobbit conhecido como Thain para governar no lugar do rei. A família Velhobuque manteve esse cargo hereditário até 2340 TE, quando entregaram-no aos Tûks. Naquele mesmo ano, os Velhobuques mudaram-se para o outro lado do Brandevin a fim de estabelecer seu próprio reino: a Terra dos Buques.

Logo depois, os Velhobuques ficaram conhecidos como Brandebuques. Criaram um grande *smial* (toca de hobbit) numa colina que separava o Brandevin da Floresta Velha, um lugar



chamado Sede do Brandevin. O líder da família Brandebuque é o Senhor da Sede do Brandevin e o governante de toda a Terra dos Buques. Os hobbits do Pântano, a parte do Condado que se estende ao sul da Grande Estrada do Leste e ao longo do Brandevin, também reconhecem a autoridade do Senhor, coisa com que o Thain não se importa muito, já que os Túks e os Brandebuques dão-se admiravelmente bem há séculos.

Logo depois da escavação na Sede do Brandevin, os novos colonos da região plantaram uma extensa sebe ao redor de toda a Terra dos Buques. Conhecida como a Sebe Alta, essa barreira elevada, densa e impenetrável mantém as criaturas da Floresta Velha fora da Terra dos Buques, oferecendo aos hobbits dali um certo grau de segurança. Muitas pessoas do Condado propriamente dito consideram os moradores da Terra dos Buques insensatos por viver tão perto de um lugar tão perigoso — para não mencionar o próprio rio — mas a maioria dos habitantes locais não se incomoda muito com isso.

A Sebe Alta começa no Portão da Terra dos Buques, ao norte, bem próximo ao ponto em que a Grande Estrada do Leste cruza o rio por cima da Ponte do Brandevin. Faz uma curva para o leste e para o sul, encontrando o rio mais uma vez logo ao norte do ponto onde o Voltavime deságua no Brandevin. Túneis providos de portões correm sob a Sebe Alta em alguns pontos, mas são raramente utilizados, e apenas os Brandebuques têm as chaves.

PANORAMA

Existem apenas duas maneiras de se cruzar o Rio Brandevin a partir do Condado. A primeira, e mais fácil, é simplesmente atravessar a Ponte do Brandevin a pé ou a cavalo. Entretanto, a ponte faz parte da Grande Estrada do Leste e os que não desejam ser vistos na estrada — como no caso de Frodo e seus companheiros — fariam bem em evitá-la.

O outro meio de cruzar o rio é por barco. A maioria dos hobbits, porém,

morre de medo da água. A gente que vive na Terra dos Buques e no Pântano constitui uma exceção notável.

Esses temores não são infundados. O Brandevin é largo, profundo e rápido ao cruzar a região. Quem cair no rio pode ser facilmente tragado e levado pelas águas. O próprio Frodo ficou órfão quando o barco de seus pais soçobrou durante um passeio pelo rio.

Os que forem apanhados pela correnteza do Brandevin sofrerão uma penalidade igual a -5 em todos os testes da perícia Nadar. O rio tem cerca de 1000 metros de largura dentro do território do Condado, o que o torna extremamente difícil de se cruzar sem algum tipo de auxílio.

A BALSA

Muitos hobbits a caminho da Sede do Brandevin prefeririam não precisar percorrer a pé todo o trajeto até a Ponte do Brandevin, cruzá-la, e então retroceder 32 quilômetros pela Estrada da Terra dos Buques. Entretanto, poucos hobbits possuem barcos próprios. Os que possuem embarcações podem fazer a travessia em qualquer ponto do rio. Ainda assim, poucos desses barcos são, quando muito, grandes o bastante para transportar um carroção completamente carregado, para não mencionar uma tropa de pôneis.

Tempos atrás, o Senhor da Sede do Brandevin construiu a Balsa de Buqueburgo para atender a essa demanda. Mandou que fossem construídos ancoradouros dos dois lados do Brandevin. O da Terra dos Buques fica quase exatamente a leste da Sede do Brandevin — com vista para a vila de Buqueburgo, assim como para o rio — ficando o seu par diretamente do outro lado do rio. Pequenas veredas ligam as estradas próximas aos ancoradouros de cada lado.

Cada ancoradouro consiste de um amplo cais de madeira com um prancha de desembarque instalada na extremidade. Ao se atracar a balsa, a prancha permite que os passageiros simplesmente caminhem ou cavalguem para bordo.

Quando os passageiros estão prontos para partir, tudo o que têm a fazer é impulsionar a balsa com as varas.

A balsa não tem barqueiro e espera-se que seja mantida na margem leste sempre que possível. Teoricamente, pertence à Terra dos Buques, não ao Condado propriamente dito. Na maioria das vezes, um habitante da Terra dos Buques a utiliza para cruzar o rio com alguma incumbência e então volta rapidamente. Se ele planeja ficar fora por um período mais longo, deve cruzar com um amigo que poderá, então, trazer a balsa de volta.

Alguns habitantes da Terra dos Buques em viagem pelo Condado são espertos o bastante para arranjar um encontro com a balsa na margem oeste em horário pré-determinado. Como alternativa, podem fazer sinal a um amigo que esteja esperando na margem leste ou torcer para que um morador amigável de passagem disponha de tempo para empreender a viagem de ida e volta.

Lanternas colocadas no alto dos postes de amarração nas extremidades de cada ancoradouro iluminam a área durante toda a noite. Desse modo, aqueles que utilizam a balsa podem encontrar o caminho mesmo nos momentos de maior escuridão.

A balsa propriamente dita consiste de tábuas planas amarradas sobre vários troncos grandes, formando uma embarcação ampla e estável. Tem 4,5 metros de largura e 6 metros de comprimento e possui amuradas baixas — com cerca de 60 centímetros de altura — ao longo dos lados de maior extensão. Inúmeras varas acham-se enfileiradas ao longo das amuradas, e os passageiros utilizam-nas para impelir a balsa e atravessar o rio.

GANCHOS PARA AVENTURAS

A Balsa de Buqueburgo é um dos pontos de trânsito de vital importância no Condado. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

FOGOS DE ARTIFÍCIO

“Os fogos eram de Gandalf: não foram apenas trazidos por ele, mas projetados e fabricados por ele; e os efeitos especiais, cenários e foguetes era ele quem controlava.”

— A Sociedade do Anel

Um mestre de muitas magias, Gandalf também cria fogos de artifício. Ele conhece os segredos da pólvora usada para criar tais coisas mas, sobretudo, utiliza sua magia para fazer com que, por meio de encantamentos, venham a explodir criando padrões e espetáculos que de outro modo seriam impossíveis.

Para criar fogos de artifício de qualquer tipo, o herói precisa ter a perícia Ofício: Fogos de Artifício. Isso permite ao herói produzir fogos comuns que sobem como foguetes e explodem no céu numa chuva de luzes. O uso de fogos de artifício num cenário apropriado pode fornecer bônus aos testes de Porte ou das perícias Intimidar e Inspirar, dependendo da qualidade dos artefatos. Um sucesso superior no teste da perícia Ofício confere um bônus igual a +1 nesses outros testes, enquanto um sucesso extraordinário merece um bônus igual a +2.

Não se produzem fogos de artifício como armas ofensivas, pois são absurdamente imprecisos. Normalmente é impossível prever onde um deles vai explodir uma vez aceso. Os que tentarem estarão sujeitos a uma penalidade igual a -10 em todos os testes de Combate de Alcance.

Alguém que seja atingido por um desses fogos sofre 2d6 pontos de dano. Além disso, tem de passar num teste de Presteza (NA 15) para tampar os ouvidos, ou então ficará surdo durante 1d6 rodadas. Uma falha desastrosa nessa jogada faz com que o herói ganhe o defeito Mouco.

Gandalf produz seus assombrosos espetáculos usando o encanto *Modelar o Fogo* durante a criação de seus fogos. Os efeitos do encanto duram até o artefato ser lançado e são acionados com a detonação dos fogos. Esses fogos de artifício encantados conferem automaticamente um bônus igual a +1 nos testes de Porte ou das perícias Intimidar e Inspirar quando usados da maneira adequada.





PEDÁGIO, POR FAVOR: (curta) Um hobbit empreendedor de nome Grundo Sacola (sexo masculino, hobbit, gatuno: 2 Evol, Debater (Barganhar) +4, Persuadir (Engambelar) +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6) decidiu se aproveitar da ingenuidade de alguns dos hobbits locais fazendo-se passar pelo operador oficial da Balsa de Buqueburgo. Sempre que recém-chegados se aproximarem do ancoradouro da balsa, Grundo irá recebê-los a bordo e anunciar que o Senhor da Terra dos Buques instituiu um pequeno pedágio pelo privilégio de se utilizar a balsa. São 50 dc por cabeça, ou 1 dp para cada pônei ou carroção.

Grundo conhece de vista a maioria das pessoas da Terra dos Buques e do Pântano, e é esperto o bastante para deixá-los passar sem exigir pagamento ou sequer tentar fingir que Espalha-Ouro Brandebuque nomearia um sujeitinho tão inescrupuloso para tal posto fictício. Ele nunca reage com violência às negativas, embora retire-se esbravejando e prometendo apelar aos Condestáveis locais.

HOBBIT APRESSADA: (média) Uma jovem dama hobbit do outro lado do rio avista os heróis quando estes passam perto da balsa e começa a gritar por ajuda, pulando daqui para ali e acenando freneticamente. A hobbit está desesperada para atravessar o rio, e rápido. Se os heróis derem uma mãozinha, terão a eterna gratidão da jovem.

O que os heróis não sabem é que a moça está fugindo do pai, que está furioso por ter ela se recusado a casar com o filho de seu melhor amigo. Casamentos arranjados não são comuns no Condado, mas esse pai espera realmente fazer um acordo desse tipo para aumentar as posses da família.

BALSA DESCONTROLADA: (longa) Atravessando o rio com um pônei e a família, um hobbit de certa reputação acaba dentro d'água com o soçobramento da balsa. Os heróis, passando por ali, assistem à cena e devem tentar salvar todos que puderem. Se conseguirem resgatar também o pônei, seu proprietário — presumindo-se que ele também

sobreviva — será eternamente grato.

Enquanto os hobbits na água são resgatados, a balsa deriva rio abaixo e precisa ser recuperada. Se os heróis tiverem sucesso, conquistarão a admiração de Espalha-Ouro Brandebuque, o Senhor da Sede do Brandevin.

VILA DOS HOBBITS E BOLSÃO

— *Você é dono de Bolsão. E também, eu acho, você vai encontrar um anel de ouro.*

— *Gandalf para Frodo, A Sociedade do Anel*

A Vila dos Hobbits é o ponto de partida tanto de *O Hobbit* quanto de *O Senhor dos Anéis*, de modo que aparece com frequência nos contos mais populares da Terra-média. É uma pequena vila situada de ambos os lados do Água, o curso d'água mais importante a atravessar o Condado propriamente dito.

PANORAMA

A maior parte da Vila dos Hobbits esparrama-se ao sul do Água, dos dois lados da Estrada de Beirágua, que corre paralelamente ao Água e atravessa a vila de uma ponta a outra. As casas são confortáveis lares de hobbits: baixas, com portas e janelas redondas. Entretanto, não são os tradicionais *smials* (tocas de hobbits). São feitas de madeira, embora a maioria tenha telhados de sapê ou relva, que se misturam primorosamente à paisagem circundante.

Não existem estalagens na Vila dos Hobbits propriamente dita, apenas casas no lado sul do rio, o Moinho — dirigido por Ruivão — e uma fazenda e granja ao norte. As tavernas mais próximas são *O Ramo de Hera* (a leste, na Estrada de Beirágua) e *A Estalagem Dragão Verde* (em Beirágua propriamente dita). Ali, uma pequena ponte

cruza o Água, que tem aproximadamente 6 metros de largura nesse ponto. É por ali que os agricultores cerealistas da região levam sua produção até a Granja. De lá, boa parte dos grãos vai para o Moinho de Ruivão para ser moída e transformada em farinha fina ou grossa.

A Estrada da Colina, que segue rumo norte, atravessando a Ponte da Vila dos Hobbits e passando pelo Moinho e pela Granja, serpenteia vivamente Colina acima, uma elevação solitária que sobranceia a vila. No sopé da colina, a Rua do Bolsinho desvia-se para a esquerda, levando a três conjuntos de *smials* modestos. Um deles é o lar de Samwise Gamgi e do Feitor.

Logo acima da Rua do Bolsinho fica o Campo da Festa onde Bilbo deu sua festa de onzena e um anos. A Árvore da Festa encontra-se, alta e orgulhosa, na extremidade sul do campo, e há um portão para a Estrada da Colina por onde as pessoas têm acesso ao campo através do aterro que o separa da estrada. A alameda que parte da Vila dos Hobbits continua a serpentear Colina acima e então sobre a mesma, em direção a Sobremonte, uma pequena aldeia nas planícies vizinhas à encosta setentrional da Colina. Assim que esta alcança seu ponto mais alto, uma trilha desvia-se para a esquerda e termina na porta da frente de Bolsão.

BOLSÃO

Bolsão é o lar dos Bolseiros, sendo o endereço oficial: Bolsão, Sob a Colina, Vila dos Hobbits. Foi construído por Bungo Bolseiro, o pai de Bilbo, para que ali pudesse viver com sua nova esposa, Beladona Tûk, por volta de 2880 TE. Bilbo ali viveu sozinho depois da morte dos pais. (Sua mãe faleceu em 2934 TE.) A pedido de Bilbo, Frodo mudou-se para o lugar em 2989 TE.

Bilbo deixou o lugar para Frodo ao abandonar o Condado em 3001 TE. Frodo vendeu Bolsão para Lobélia Sacola-Bolseiro em 3018 TE, quando ele próprio deixou o Condado — algo que o mortificava, mas ajudava a susten-

tar a farsa de que estava se mudando para Cricôncavo, e não abandonando o Condado.

Bolsão foi construído com a intenção de ser — e o é — a mais luxuosa toca de hobbit do Condado. Embora, é certo, existam *smials* maiores — como a Sede do Brandevin, na Terra dos Buques, ou Grande Smials, na Terra dos Túks —, estes encontram-se abarrotados com dúzias de hobbits, algumas vezes vivendo praticamente uns sobre os outros. São também antigos, e cômodos foram acrescentados inúmeras vezes, fazendo com que sofram de falta de planejamento central e escassez de privacidade. Esses lugares desconexos apresentam seus próprios encantos, mas nenhum deles é tão maravilhoso quanto Bolsão para um único hobbit — ou uma única família hobbit — viver.

Os cômodos em Bolsão são grandes, especialmente para um *smial*. O lugar tem janelas bem encaixilhadas, voltadas para o oeste e para o sul, permitindo a entrada abundante de luz solar e proporcionando vistas espetaculares do pôr-do-sol sobre a Quarta Oeste. Existem várias lareiras por todo o lugar para fornecer calor nas noites mais frias do Condado, e cada uma delas tem uma chaminé que se abre no topo da Colina. Nos dias gelados, é quase como se a Colina estivesse em chamas, tamanha a quantidade de fumaça que dela sai.

Entre os cômodos, há vários quartos de hóspedes, um quarto principal — que foi outrora de Bilbo, mas passou a pertencer a Frodo depois que o hobbit mais velho se foi —, uma cozinha, um salão, um estúdio, uma sala de visitas, uma sala de jantar, uma sala de estar e várias adegas e despensas, todas bem providas de comida e bebida. O vestibulo ostenta cabides para dezenas de casacos, paletós, mantos ou capuzes. Todos os cômodos encontram-se bem mobiliados com móveis excelentes e coisas do gênero. O pai de Bilbo era rico, e os tesouros que o próprio Bilbo trouxe da Montanha Solitária também lhe permitiram viver muito bem ali.

Há uma porta dos fundos perto do quarto principal, sabidamente utilizada tanto por Bilbo quanto por Frodo quan-

do desejavam evitar alguém à porta da frente. Ela dá saída perto de uma horta bem cuidada que fornece boa parte das verduras e legumes consumidos em Bolsão.

Hamfast Gamgi — mais conhecido como “o Feitor” — cuidou das terras para os Bolseiros durante anos. Quando começou a envelhecer, introduziu seu filho Sam na carreira. Na época da Guerra do Anel, o Feitor havia praticamente se aposentado, delegando a maior parte do trabalho a Sam.

Depois de Frodo deixar o Condado, a detestável prima por afinidade de Bilbo, Lobélia Sacola-Bolseiro, mudou-se para lá, juntamente com o filho Lotho. Seu marido Otho, o filho do tio de Bilbo, Longo, morreu antes que pudesse morar no lugar que ele anelara durante tantos anos.

ERVA-DE-FUMO

“[Um] bom suprimento de erva-de-fumo (mas não o suficiente, eu garanto) (...)”

— Parte da lista de provisões essenciais de Sam, antes de partir de Valfenda na Demanda da Montanha da Perdição, *A Sociedade do Anel*

Um dos grandes prazeres da vida de um hobbit é um cachimbo bem fornido. A prática de cultivar tabaco para fumo de cachimbo na verdade começou com os hobbits e ainda é muito popular entre eles, embora também tenha feito algumas incursões em outras partes da Terra-média.

A erva-de-fumo, folha ou *nicotiana*, como é diversamente conhecida a planta do fumo, veio originalmente do Ponente por meio de Gondor, onde era valorizada pela fragrância de suas flores. (Lá é chamada *doce galenas*). Entretanto, foi Tobold Corneteiro, o próprio Velho Toby, quem primeiro a cultivou no Condado e a apresentou como erva-de-fumo. Antes disso, os hobbits há

tempos fumavam vários tipos de ervas, mas a maioria delas era o resultado de experimentos fracassados, todas consideradas inferiores à erva genuína que caiu no colo do Velho Toby.

As pessoas de Bri afirmam terem sido os primeiros fumantes da folha genuína, e é provável que tenha sido ali que o Velho Toby conseguiu encontrar suas primeiras sementes da planta. Ele não era muito de viajar, mas ia a Bri de vez em quando, como muitas outras pessoas originárias de todas as partes, incluindo-se Gondor.

O centro da arte de fumar é até hoje considerado *O Pônei Saltitante*, em Bri, que pertence à família Carrapicho há incontáveis gerações. Entretanto, os que passam por lá há muito disseminaram a prática, e agora ela é apreciada por anões, Guardiões, magos e outros andarilhos — quando conseguem encontrar a folha certa. Em todo caso, os hobbits foram os primeiros a colocar essa planta em seus cachimbos e a fumá-la, para deleite dos milhares que a experimentaram desde então.

Os hobbits geralmente fumam em compridos cachimbos de madeira. O favorito de Bilbo quase lhe tocava os dedos dos pés. É claro, os viajantes normalmente levam consigo cachimbos menores, puramente pelo bem da conveniência. O cachimbo de Gandalf, por exemplo, é curto e feito de argila. É perfeito para se guardar dentro da mesma bolsa impermeável em que levava a preciosa erva-de-fumo em suas visitas ao Condado.

A erva-de-fumo de Bri, conhecida como Borda do Sul, é provavelmente a mais comum fora do Condado. Ainda assim, a melhor erva provém da Quarta Sul, onde as melhores variedades são Velho Toby, Folha do Vale Comprido e Estrela do Sul (em homenagem a própria Quarta Sul).

PERSONALIDADES

Além de Bilbo, Frodo e Sam, há uma série de personalidades importantes que passam bastante tempo em Bolsão ou nos seus arredores. Elas são descritas a seguir.

Bolsão

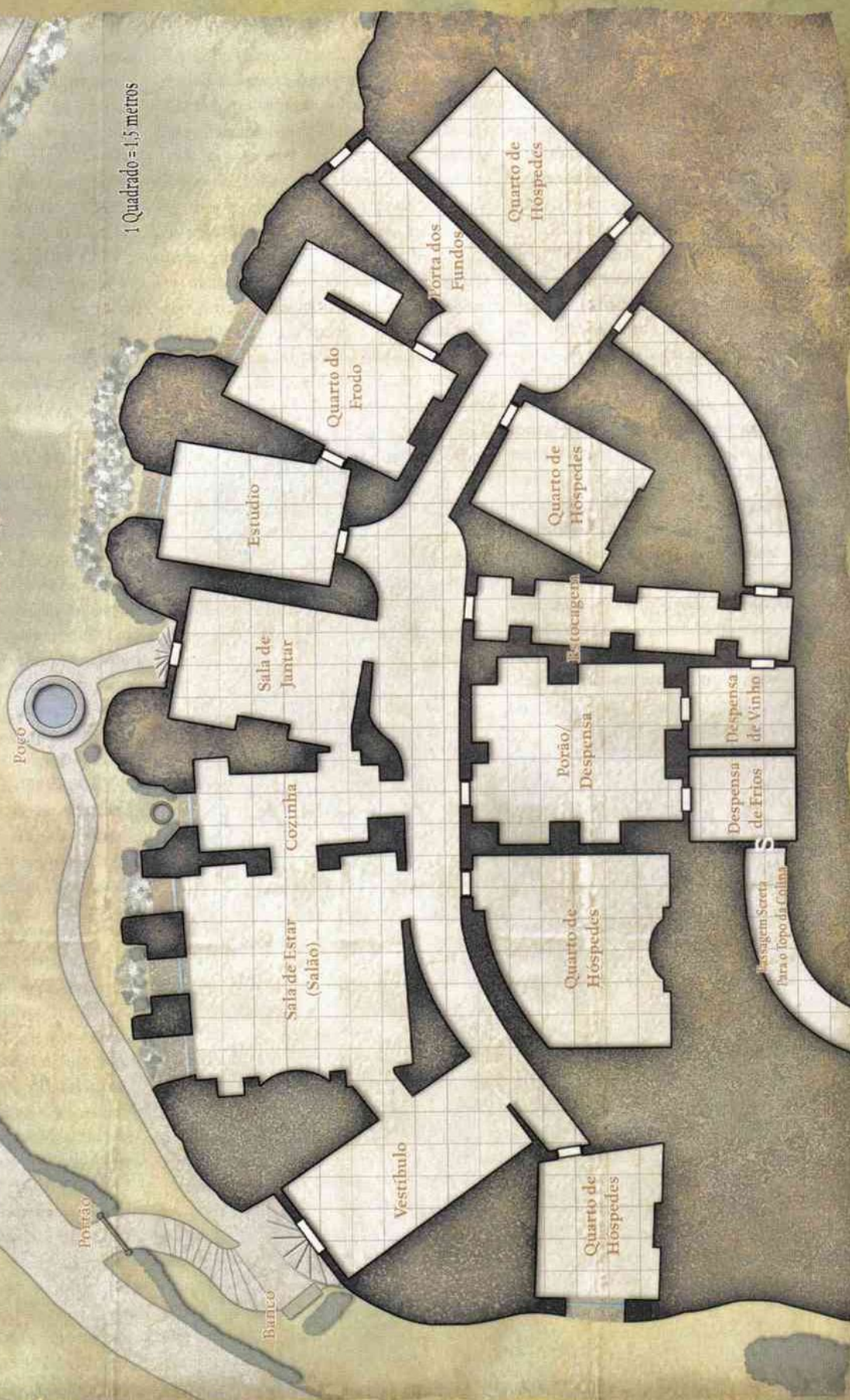
Verduras, Legumes e Flores

Póço

Porrão

Banco

1 Quadrado = 1,5 metros



Todas as personalidades abaixo são descritas usando-se a seguinte notação abreviada: **NOME:** (sexo, raça, ordem: Evoluções, Perícias). Apenas as perícias de graduação mais alta, ou as mais pertinentes, são listadas. Os personagens podem ter muitas perícias não listadas com graduações iguais a 1 ou 2.

PERSONALIDADES HAMFAST “O FEITOR” GAMGI: (sexo masculino, hobbit (Casalva), artífice: 5 Evol, Ofício: Jardinagem (Raízes Comestíveis) +5, Inquirir (Conversar) +3, Saber: Jardinagem (Raízes Comestíveis) +4.) O Feitor foi o segundo jardineiro de Bolsão, assumindo o lugar de seu primo Holman Mão-Verde algum tempo depois da morte dos pais de Bilbo. Ele é um hobbit bom e sensato, renomado por sua habilidade em contar histórias e discursar sobre as melhores maneiras de se cultivar raízes comestíveis. Ele desposou Sineta Bonfilho, que lhe deu seis filhos. Quando começou a envelhecer, o Feitor passou a treinar seu filho homem mais jovem, Sam (o quinto entre os seis rebentos), para ajudá-lo em Bolsão e, por fim, assumir o cargo.

LOBÉLIA SACOLA-BOLSEIRO: (sexo feminino, hobbit (Casalva), nobre: 1 Evol, Avaliar (Prataria) +4, Ofício: Culinária +3, Intimidar (Medo) +3.) Originalmente Lobélia Justa-Correia, a matriarca dos Sacola-Bolseiros era a parente menos querida de Bilbo e Frodo, com a possível exceção do marido dela. Há tempos ela desejava apoderar-se de Bolsão, e foi frustrada duas vezes antes que a casa finalmente passasse às suas mãos. A primeira vez foi quando Bilbo rudemente revelou não estar morto após retornar da Montanha Solitária. A segunda foi quando Bilbo legou o *smial* a Frodo, já que Otho Sacola-Bolseiro — o marido de Lobélia — teria herdado o lugar não fosse por isso. Ela é uma velha hobbit mesquinha, disposta a roubar uma ou duas colheitas de Bolsão quando se apresentar a oportunidade, crente de que o merece, mas ela não chega a ser malvada.

LOTHO SACOLA-BOLSEIRO: (sexo masculino, hobbit (Casalva), nobre: 0 Evol, Avaliar (Ouro) +2, Inquirir

(Interrogar) +2, Intimidar (Medo) +2.) O único filho de Otho e Lobélia Sacola-Bolseiro, Lotho é primo em terceiro grau de Frodo. Ele é um detestável rufião, entusiasmado por se ver finalmente o futuro herdeiro e senhor de Bolsão. Lotho vem fugindo dos negócios da família — cultivo de erva-de-fumo — desde a morte de seu pai em 3012 TE. Nos últimos anos, ele até mesmo andou vendendo a folha para Saruman a um preço inflacionado, algo que poucos no Condado sabem.



GANCHOS PARA AVENTURAS

Bolsão é um dos locais mais famosos do Condado. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

ROUBADO!: (curta) Alguém roubou Bolsão, e o Feitor está fervilhando de raiva por causa disso. Suas melhores cenouras estão desaparecendo e ele quer saber por quê. Ele acusa todo estranho que aparecer na área de cumplicidade no crime, não importa quão exagerado isso possa parecer. Acontece que uma criança da Vila dos Hobbits é o criminoso, embora muito se fale de criaturas imensas vagando por aí no escuro, o que

dará aos heróis algumas pistas falsas. As “criaturas imensas” são Guardiões passando pela região durante a noite. Eles desejam ir de uma ponta a outra do Condado sem incomodar ninguém, mas são vistos de qualquer forma, aumentando equivocadamente a lenda do ladrão que, na verdade, é minúsculo.

O FANTASMA DE BOLSÃO: (média) Diz a lenda que o pai de Bilbo, Bungo, morreu deixando assuntos não resolvidos. O Feitor presenciou algumas coisas estranhas acontecendo no lugar ao longo dos anos, e elas só ficaram mais estranhas nos últimos tempos. Ele jura que as portas abrem e fecham sozinhas, os pratos trocam de lugar e todo tipo de coisas estranhas acontece.

É claro que o Feitor está simplesmente vendo Bilbo, que se tornou um pouco descuidado quanto ao uso que faz do Anel. Se os heróis investigarem, descobrirão que Bilbo é um anfitrião bastante agradável, embora um tanto quanto nervoso, e até mesmo defensivo quando pressionado. Ele chegará a extremos para provar que não há fantasmas em Bolsão, guardando o segredo do Anel o tempo todo.

BOLSEIRO, POR FAVOR: (longa) Estando no Condado ou além de suas fronteiras, os heróis encontram um jovem anão disposto a contratar uma escolta armada para acompanhá-lo até a porta de Bolsão. O anão é Fori, filho de Dori, um dos membros da Companhia de Thorin, de *O Hobbit*. Ele está a caminho das Montanhas Azuis para visitar alguns parentes, mas seu pai o encorajou a fazer uma visita a Bilbo. Pelo fato de jamais ter encontrado hobbits antes, Fori acha que todos eles são ladrões lendários, pois essa é a fama de Bilbo em seu lar, a Montanha Solitária. Ele teme ser roubado.

É uma boa oportunidade para os heróis perambularem um pouco pelo Condado e talvez dar boas gargalhadas com a discrepância entre as expectativas de Fori e a realidade que ele encontrará. É também uma boa oportunidade para que conheçam Frodo ou Bilbo, dependendo do ano em que se passar a aventura.

ISENGARD

— Mas Isengard é um círculo de rochas e íngremes que envolvem o vale como uma muralha, e no meio desse vale há uma torre de pedra chamada Orthanc.”

— Gandalf, A Sociedade do Anel

No início do reino de Gondor, Isildur e Anárion construíram Angrenost (“Fortaleza de Ferro”, em sindarin). Localizava-se em Calenardhon — a região do país entre os rios Anduin e Angren (Isen). A Grande Peste atingiu duramente essa região em 1636 TE, matando a maior parte de sua população. A gota d’água foi quando os balchoth — uma tribo oriental aliada a Sauron — invadiu Calenardhon em 2510 TE, chacinando a maioria das pessoas que ainda restavam por lá.

Os eorlingas — homens do Norte — vieram socorrer Gondor naquele momento de atribulação. Como recompensa, Gondor cedeu a eles toda Calenardhon, rebatizando-a como Rohan. Os rohirrim denominaram “Isengard” o círculo então abandonado, segundo sua própria língua.

Em 2759 TE, Beren de Gondor deu permissão a Saruman, o Branco, para viver em Isengard, e os rohirrim não fizeram objeção. Em 2963 TE, Saruman declarou-se proprietário do lugar e passou a ampliar as fortificações. Começou secretamente a povoá-lo com orcs, lobos e homens malignos, que destruíram os campos e cortaram as árvores do lugar, substituindo-os por forjas e máquinas.

PANORAMA

Situado na extremidade sul das Montanhas Sombrias, Isengard fica no meio do Vale do Mago, ou Nan Curunír (“Vale de Saruman”, em sindarin). Fica exatamente ao norte do Desfiladeiro de

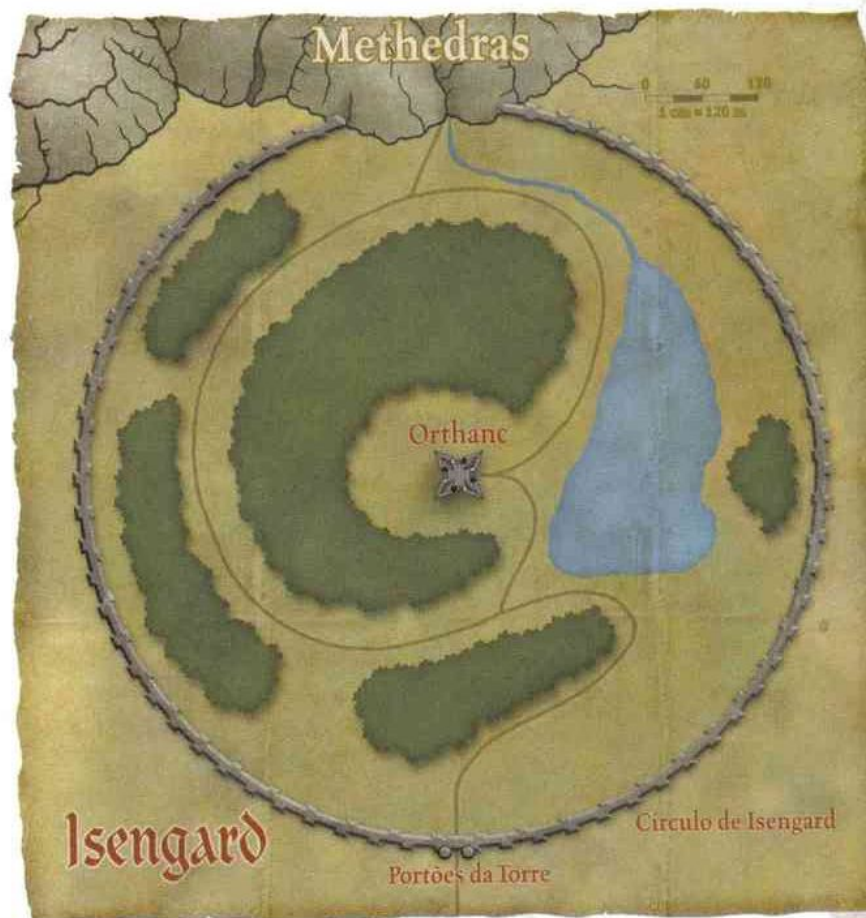
Rohan, motivo pelo qual Gandalf recusa-se a conduzir a Sociedade por essa região de fácil travessia. Numa certa época, foi um vale fértil e luxuriante, mas não prosperou sob os cuidados de Saruman. À época da Guerra do Anel, a maior parte do vale em torno de Isengard é um deserto, e a situação é ainda pior no interior do círculo.

A região deve seu nome ao Rio Isen, que corre desde as Montanhas Sombrias, passando pelo Desfiladeiro de Rohan, e segue em direção ao Mar. Esse rio acompanha a fronteira ocidental de Rohan, proporcionando uma defesa natural contra os terrapardenses. Não há pontes, mas as águas rasas dos Vaus do Isen, que ficam a cerca de 50 quilômetros ao sul de Isengard, podem ser facilmente atravessadas.

Isengard propriamente dito é cercado por uma cortina de muralha quase perfeitamente circular, com aproximadamente 30 metros de altura, encerrando uma região com cerca de 1,6 quilô-

metros de diâmetro. O terreno relativamente desinteressante declina da muralha para o centro, formando uma depressão rasa. Orthanc (“Monte Pre-sa”, em sindarin), uma imponente torre de pedra negra, ergue-se no centro exato do círculo formado pela muralha.

A parte norte da muralha termina em Methedras (“Último Pico”, em sindarin), o pico mais ao sul da cordilheira das Montanhas Sombrias, que também faz fronteira com a Floresta de Fangorn, a leste. Há apenas uma entrada através da cortina, por meio de um conjunto de portões no perímetro meridional da muralha. Estes levam a um túnel abobadado que atravessa a muralha antes de chegar a um segundo conjunto de portões. O túnel em si dá acesso a uma sala de guarda que se encontra sempre guarneçada. Dali, sentinelas podem subir por uma escada interna até um ponto no alto dos portões, sendo assim capazes de alertar seus colegas quando chegam visitantes.



O PALANTÍR

"Um palantír é um instrumento perigoso."

— Gandalf, no filme *A Sociedade do Anel*

O grande tesouro de Orthanc — a razão pela qual Saruman quis viver na torre em primeiro lugar — é o *palantír* que ali era guardado. Quando as pedras-videntes foram criadas, uma foi colocada em Orthanc. Surpreendentemente, a pedra parece ter sido esquecida com o passar dos anos, até Saruman descobri-la em seus estudos.

Tomado de hùbris, Saruman acreditava poder usar a pedra de Orthanc com segurança sem atrair a atenção de Sauron. Entretanto, caiu na armadilha do Senhor do Escuro, o que deu início à total concretização da traição do mago.

Da mesma forma que as demais, a pedra de Orthanc é uma esfera perfeita de cristal negro e opaco. Não pode ser danificada por meios normais, embora calor ou força catastróficos possam provocar-lhe dano. Esta, em particular, tem cerca de 30 centímetros de diâmetro.

O *palantír* confere o poder de *Divisar*, com um alcance de 800 quilômetros. Independente do alcance, cada pedra pode conectar-se a outra e ver o que está ao redor desta. Se duas pedras já estiverem em comunicação uma com a outra, qualquer tentativa de estabelecer contato com uma delas feita por uma terceira pedra simplesmente mostra o vazio. Se duas pessoas fitarem as pedras assim conectadas, podem se comunicar como se utilizassem *Linguagem da Mente*. Entretanto, existe um risco, pois, se um dos usuários possuir o poder de *Comandar*, pode usá-lo por meio das pedras para forçar o outro usuário a continuar fitando sua pedra e a responder às perguntas que lhe forem feitas.

Ativar um *palantír* exige um minuto e um teste de Força de Vontade contra NA 15. Reduza o NA para 10 no caso dos Herdeiros de Elendil (como Aragorn), ou pessoas indicadas por eles. Se o teste resultar num fracasso Total ou Desastroso, a pedra nada mostrará. Caso falhe simplesmente, a pedra mostra uma cena, mas não a que o usuário desejava ver. Ele pode tentar novamente depois de um minuto. Se o teste for bem-sucedido, o usuário verá aquilo que deseja ver. Dois personagens olhando dentro ou através de uma pedra podem se envolver em testes resistidos de Força de Vontade para controlar o que é mostrado.

Depois de usar um *palantír*, um personagem precisa fazer um teste de Vigor para resistir à fadiga. O NA é 10, +1 para cada cinco minutos de utilização da pedra. Se o personagem precisou se envolver numa disputa de vontades para permanecer no controle da pedra, aumente o NA do teste de Vigor em +5 ou mais. Se o personagem falhar no teste, ele perderá um Nível de Fadiga. Fracassos totais e desastrosos custam-lhe dois e três Níveis de Fadiga, respectivamente.

ISENGARD SOB SARUMAN

Quando Saruman tomou Isengard, este era um lugar fértil. Trilhas amplas serpenteavam entre gramados, contornavam árvores e passavam por um lago formado pelas águas de um riacho que descia Methedras.

Entretanto, assim que decidiu ali reunir um exército, Saruman transformou-o num lugar completamente diferente. As árvores foram todas derrubadas e oito estradas foram construídas, irradiando-se a partir de Orthanc

como os raios de uma roda. A estrada do sul ia diretamente de Orthanc aos Portões de Isengard, e era ladeada por pilares altos.

As forças de Saruman escavaram o Círculo de Isengard, criando casas para si na rocha espessa. Muitas delas tinham janelas com vista para Orthanc, mas a muralha externa foi deixada intacta.

A planície de Isengard achava-se pontilhada de chaminés e poços de minas que levavam a um vasto complexo subterrâneo, escavado no terreno pelas forças de Saruman. Essas câmaras subterrâneas consistiam de arsenais, forjas, fornalhas e depósitos de todos os tipos. O lago foi drenado, suas águas utilizadas nas profundezas imundas do lugar. Em resumo, Isengard ocultava o desenvolvimento de uma gigantesca máquina de guerra que expelia fumaça e imundície no céu, e empestava o ar num raio de muitos quilômetros.

ORTHANC

A estrutura central de Isengard é Orthanc, uma torre formada por quatro pilares de pedra negra que trespassam os céus, brotando da planície circundante. O edifício tem uma única entrada, voltada para leste. Um lance de 27 degraus leva até ela.

A torre tem janelas em toda sua volta. Todas elas acham-se encaixilhadas acima do nível do chão e são bem protegidas. Há apenas uma sacada, que se estende sobre a entrada. Ali, Saruman pode aparecer e falar aos que se encontram na escadaria lá embaixo.

No alto da torre, as pontas dos quatro pilares de pedra negra acham-se esculpidos na forma de chifres ferozes que se estendem em direção ao céu. Foi ali que Gandalf viu-se aprisionado no início da Guerra do Anel, quando deveria estar retornando ao Condado para avisar Frodo de que

os Espectros do Anel procuravam por ele. O único acesso ao alto da torre se dá por meio de uma escadaria estreita com milhares de degraus — literalmente — que atravessa o interior da torre.

O próprio Saruman vive na torre, juntamente com alguns de seus servos de maior confiança. Muitos aposentos do lugar são usados para abrigar seus planos de guerra.

HABITANTES DE ISENGARD

Na época de *A Sociedade do Anel*, Saruman é o único personagem importante a viver em Isengard, embora tenha arranjado companhia na forma de um vasto exército de orcs, uruks, lobos, wargs e homens malignos. No filme, Saruman cria Lurtz ali, entre muitos outros uruks.

GANCHOS PARA AVENTURAS

Isengard pode ser o centro de todos os tipos de drama. Veremos a seguir três idéias de aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

UM ESPÃO EM ISENGARD: (curta)

Um dos outros membros dos Sábios começou a desconfiar de Saruman recentemente. Ele ou ela pede que os heróis viajem até Isengard para descobrir o que exatamente o mago está tramando. É algo mais fácil de se propor do que realizar, já que Saruman faz o possível para ocultar seus planos até estar preparado para executá-los.

Saruman mantém as criaturas obviamente malignas de Isengard — orcs, wargs etc. — escondidas no sistema subterrâneo sob a planície. As únicas pessoas que podem ser vistas perambulando pelo lugar são os homens malignos a quem Saruman se aliou, além, talvez, do ocasional meio-orc.

Se Saruman descobrir que os heróis o estão espionando, fará o possível para provar que nada está fazendo de errado. Ele não deseja lhes fazer mal, e sim ape-

nas enganá-los, pois sabe que um relatório favorável ao empregador dos heróis seria muito mais interessante que o silêncio que reinaria caso os heróis simplesmente desaparecessem. Mas, se for pressionado, ele não hesitará em atacar os prisioneiros. Aqueles que forem mortos podem ser os felizardos, pois os capturados serão escravizados e obrigados a trabalhar nas fábricas subterrâneas de Saruman.

EM BUSCA DE MITHRIL: (média)

Saruman precisa de uma libra (450 g) de mithril com a qual ele espera criar um anel encantado para si mesmo. Para tanto, está disposto a contratar um grupo de ávidos heróis para localizar e trazer o raro metal a qualquer custo. Ele tem dinheiro para pagar pelo mithril, caso isso seja necessário. É mais importante que os heróis o encontrem em primeiro lugar.

Assumindo que isso aconteça antes de Saruman se revelar como traidor, os heróis deverão ter poucos motivos para não trabalhar para ele. Afinal, como o presidente do Conselho Branco, Saruman é um dos indivíduos mais respeitados de toda a Terra-média.

Esta aventura pode levar os heróis a muitos locais diferentes, desde os portos de Gondor às minas de Moria. Cabe a eles encontrar o mithril e o caminho que leva até o metal.

A PROCURA DO ANEL: (longa)

Ainda fazendo-se passar por amigo dos Povos Livres, Saruman deseja contratar um grupo de heróis corajosos a fim de encontrar algo para ele: um anel encantado perdido no Anduin, próximo aos Campos de Lis, muitos anos atrás. Trata-se, na verdade, do Um Anel pelo qual ele procura há tempos, mas ele não vai deixar ninguém saber disso.

Como o Anel não descansa mais no fundo do Anduin, esta missão está condenada ao fracasso desde o início. Entretanto, haverá com certeza muitos tipos de encrenca em que os heróis podem se meter durante a demanda. Poderiam ser hostilizados pelos elfos de Lórien, perseguidos pelos orcs de Sauron e confundidos pela impossibilidade de sua missão.

LOTHLÓRIEN

— *Ali estão as Florestas de Lothlórien!*
— *disse Legolas. — É a morada mais*
bela de todo o meu povo.
— *A Sociedade do Anel*

Tempos atrás, os anões de Moria e os elfos de Lórien eram grandes aliados. O Vale do Riacho Escuro, que ficava entre os dois reinos, era bastante frequentado pelas almas cordiais de ambas as raças. Mas, com o despertar do balrog, o relacionamento azedou. Nos dias de hoje, Moria acha-se dominada pelas forças do Senhor do Escuro, enquanto Lórien continua orgulhosa nas sombras das montanhas que pairam sobre esse reino outrora vibrante.

PANORAMA

Lothlórien (“Terra da Flor do Sonho”, em sindarin) foi primeiro colonizada pelos elfos silvestres. Mais tarde, os senhores élficos Celeborn e Galadriel chegaram ao lugar. Estabeleceram-se como os monarcas da região, e esta colocou-se sob sua proteção. Sem a ajuda deles, Lórien há muito teria sido conquistada por Sauron, perto como está de Dol Guldur. Entretanto, os elfos de Lórien prosperaram durante séculos e mantiveram sua pátria livre da mácula da Sombra.

Galadriel, a princípio, chamou a região de Laureldórinan (“Terra do Vale do Ouro Cantante”, em quenya). Provavelmente porque o lugar a fazia recordar Laurelin, uma das Duas Árvores da terra além-Mar. Foi por isso que Galadriel supervisionou ali a plantação dos *mellryn* (singular: *mallorn*), árvores de beleza inigualável.

Com o passar dos anos, a região ficou conhecida como Lórien. Os homens e anões que conheciam o lugar consideravam-no misterioso e perigoso, um reino protegido pela magia mortífe-

ra da Senhora da Floresta. Na verdade, Galadriel protegia Lórien da Sombra com o poder de seu anel, Nenya, o Anel da Água. Por causa disso, Sauron foi incapaz de detectar a presença de Galadriel e de todos os que se encontravam sob sua proteção no interior das fronteiras de Lórien.

Entretanto, os senhores élficos de Lórien também protegiam suas fronteiras pelos meios mais tradicionais. Patrulhas de guerreiros vigiavam os limites da região constantemente, atentos a incursões de orcs e outros animais cruéis. As criaturas malignas são flechadas ao serem avistadas, enquanto outros recebem primeiro uma chance de partir voluntariamente. Elfos de todos os tipos são recebidos de bom grado, e qualquer um que mereça o nome de amigo-dos-elfos também é acolhido. As únicas exceções são os anões, em quem os elfos de Lórien não mais confiam. Embora certamente não pertençam à mesma categoria de intrusos que os orcs, os anões não têm permissão para colocar os pés em Lórien. Apenas as circunstâncias mais terríveis — e os amigos mais honrados, dispostos a oferecer suas vidas como garantia — poderiam alterar essa política, como aconteceu quando Aragorn levou a Comitiva, incluindo-se aí Gimli, para Lórien.

Lórien é uma grande floresta entre as Montanhas Sombrias e o Rio Anduin, também chamado o Grande Rio. Jaz sob a sombra de Moria, logo abaixo do Vale do Riacho Escuro. O Rio Celebrant atravessa seus limites meridionais antes de desaguar no Anduin. A região entre o Celebrant e o Anduin é conhecida como o Naith. Perto de onde os dois rios se encontram, mais para o interior da floresta, a região é chamada Egladil, onde fica Caras Galadhon, a capital de Lórien. Em westron, essa região é chamada o Ângulo, e não deve ser confundida com o Ângulo perto de Valfenda.

As terras de Lórien são exuberantemente florestadas, com árvores altas e saudáveis, geralmente em flor. É um lugar feliz, mesmo estando tão perto de Mordor, e a maioria dos residentes vive sem se preocupar muito com o mundo exterior. As exceções são aqueles que governam o reino e patrulham suas fronteiras.

NIMRODEL E CELEBRANT

Dois cursos d’água principais atravessam Lórien. O pri-



meiro é o Nimrodel, um riacho raso que entra em Lórien depois de descer as Montanhas Sombrias. Seu renome deve-se a uma dama élfica (chamada Nimrodel, como o riacho) que vivia às suas margens, perto de sua maior cachoeira. Enamorada de Amroth, o grande armador élfico, Nimrodel fugiu de Lórien logo depois de os anões de Moria despertarem o balrog sob Caradhras. Ela se perdeu para sempre nas Montanhas Brancas quando tentou chegar até Amroth em Dol

Amroth, uma cidade portuária locali-

O ESPELHO DE GALADRIEL

"Com a água do riacho, Galadriel encheu a bacia até a borda, e soprou sobre ela; quando a água estava parada novamente, ela falou. — Este é o Espelho de Galadriel — disse ela."

— A Sociedade do Anel

Localizado no coração de Lórien, o Espelho de Galadriel permite à Dama Dourada visualizar lugares distantes em caso de necessidade. Funciona como o encanto *Divisar*, com um alcance de 1280 quilômetros. Entretanto, Galadriel não precisa fazer testes de fadiga para utilizá-lo e, ao contrário do encantamento, seu Espelho pode focalizar uma pessoa específica se ela assim o desejar. Ela também pode permitir que outras pessoas olhem dentro do Espelho, para ver aquilo que ela ordenar, ou seja lá o que for que a mágica sutil da Terra-média desejar lhes mostrar. Além disso, o Espelho nem sempre mostra o que ocorre no momento, e sim o que pode vir a acontecer — embora os eventos representados (muitas vezes terríveis) não estejam necessariamente predestinados a acontecer; quem os vê pode evitá-los algumas vezes, apesar de que, como diz Galadriel: "O Espelho é um guia perigoso para a ação."

Os que olham dentro do Espelho devem tomar cuidado para não tocar a água. Se o fizerem, a mágica se dissipa por algum tempo; Galadriel tem de aguardar 1d6 + 1 horas antes de poder usá-lo novamente.

zada na costa de Belfalas, uma região do sul de Gondor, a partir de onde os navios de Lórien outrora zarpavam.

O riacho corre desde as Montanhas Sombrias, bem ao sul de Moria, até alcançar o Celebrant no interior de Lórien. Aqueles que molham mesmo que somente os pés nas águas do riacho readquirem imediatamente um Nível de Fadiga perdido. Caso venham a se banhar inteiramente, readquirem dois Níveis de Fadiga. Cada personagem pode tirar proveito desses poderes uma vez ao dia.

O Celebrant ("Veio de Prata", em sindarin) tem início numa nascente na estrada entre Moria e Lórien, e alarga-se e aprofunda-se rapidamente a partir dali. Sua água é fria como o gelo. Atravessa toda a Lórien até desaguar no Anduin.

O Celebrant avoluma-se no interior de Lórien. Em suas cabeceiras, é fácil de se atravessar. Ao encontrar o Nimrodel, tem cerca de 30 metros de largura. Pouco antes de desaguar no Anduin, chega aos 60 metros de uma margem a outra.

Os elfos de Lórien atravessam o rio simplesmente esticando uma corda de um lado a outro. São ágeis o bastante para correr sem medo ao longo dela. Essa tarefa, entretanto, está além das capacidades daqueles que não possuem sangue élfico em suas veias. Para tais convidados, os elfos simplesmente esticam algumas cordas a mais, criando uma ponte de cordas temporária.

Cruzar o rio numa única corda requer um teste de Acrobacia (Equilíbrio) contra NA 25. A utilização de uma ponte de cordas, como as erigidas pelos elfos, requer um teste similar, mas o NA é de apenas 15. Entretanto, é aconselhável saber nadar pois, no caso de uma queda, o rio é profundo o bastante para afogar qualquer um apanhado em suas águas.

CERIN AMROTH

Cerin Amroth é uma colina em Lórien sobre a qual jazia outrora a casa de Amroth, o senhor élfico que construiu o porto de Dol Amroth. Amroth amava intensamente Nimrodel de Lórien e, depois que ela se perdeu nas Montanhas Brancas, jurou esperar até ela voltar para ele. Quando um navio no qual ele se encontrava foi arrastado Mar adentro, Amroth saltou sobre a amurada e tentou nadar de volta à praia para que não fosse tirado de Nimrodel. Ele se afogou na tentativa.

Na época da Guerra do Anel, a casa de Amroth não fica mais na colina, mas um *talan* ou *flet* (uma plataforma sem paredes construída na copa de uma árvore — geralmente um *mallorn* — sobre a qual vivem os elfos) jaz em seu lugar. Existem dois círculos concêntri-

cos de árvores sobre a colina. O círculo externo parece ser de bétulas enquanto o interno é composto de *mellryn*.

A colina também é coberta por dois tipos de flores. *Elanor* apresenta pequenas flores amarelas, em forma de estrelas. *Niphredil* são mais altas, com flores brancas e verde-claras. Florescem o ano todo por entre a relva sobre a colina, que se encontra sempre verde.

Do topo de Cerin Amroth, um observador é capaz de ver Caras Galadhon, assim como o resto do Naith e além. Na verdade, a vista se estende até o Sul da Floresta das Trevas, que jaz em meio à escuridão durante a época da Guerra do Anel.

Foi sobre Cerin Amroth que Aragorn e Arwen comprometeram-se em 2980 TE, cerca de 38 anos antes da Guerra do Anel. Entretanto, Elrond recusou-se a abençoar a união, proibindo sua filha de desposar qualquer

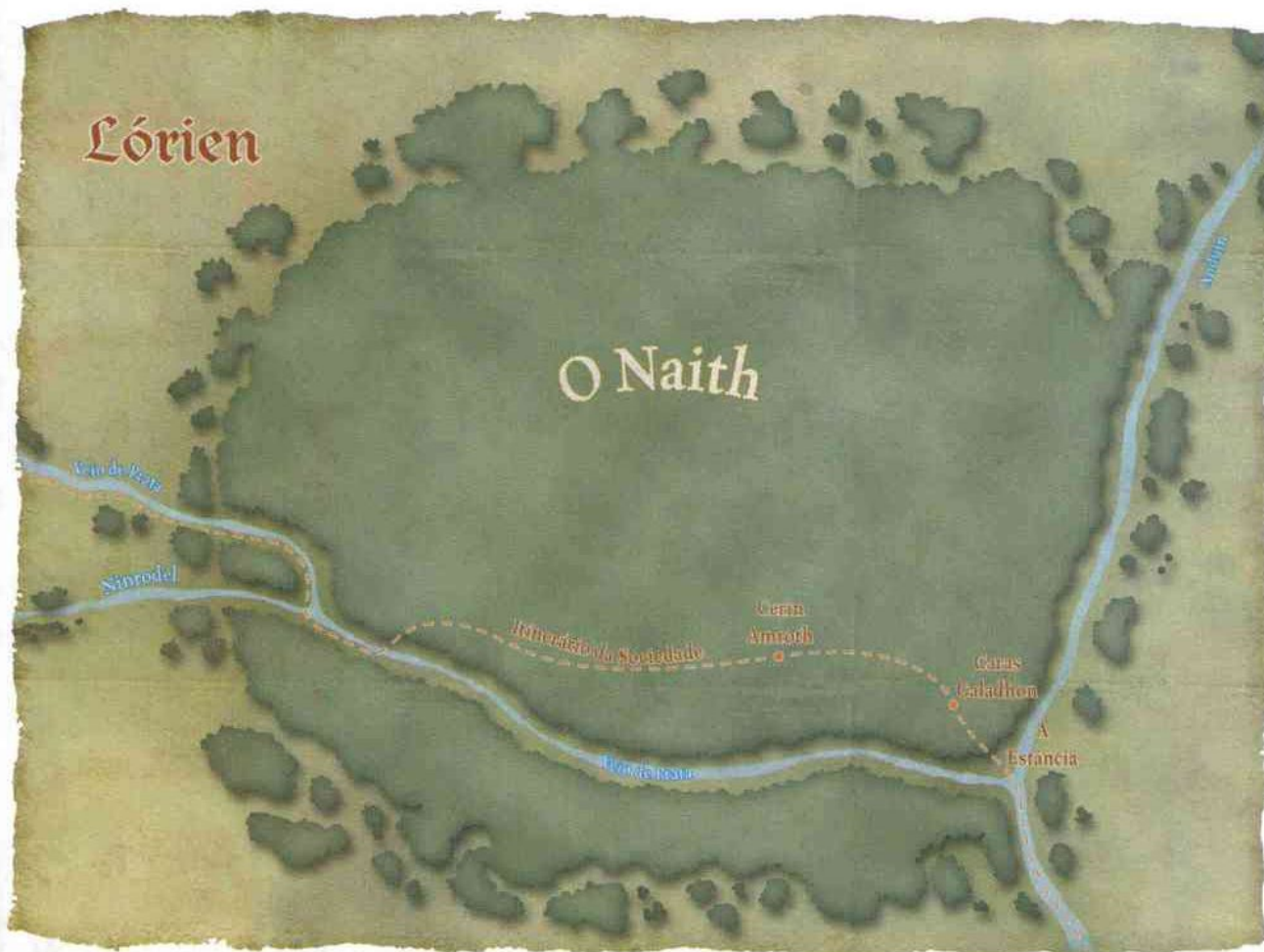
homem que não fosse o rei de Arnor e Gondor. Sendo herdeiro dos dois tronos, Aragorn tem esperança de poder um dia desposar Arwen, mas a espera é longa.

CARAS GALADHON

Celeborn e Galadriel fundaram Caras Galadhon ("Fortaleza de Árvores Cercada por Fosso"*, em silvestre) logo depois de chegarem a Lórien. A capital do reino, foi onde Celeborn e Galadriel viveram e passaram a maior parte de seus dias. Eles residiam sobre uma série de grandes *flets* construídos na copa do mais alto *mallorn* da cidade, que crescia no centro do topo da colina sobre a qual esta era fundada.

A cidade é circular. Uma muralha alta e verde a cerca, elevando-se acima de uma vala ampla e vazia (um fosso) que impede os invasores de entrarem no

*N.do T.: No índice remissivo dos Contos Inacabados, Caras Galadhon significa "Cidade das Árvores"





lugar. Uma estrada acompanha seu perímetro, indo de Cerin Amroth ao norte dos Grandes Portões, voltados para sudoeste. Lá, uma ponte atravessa o fosso, dando passagem aos que recebem permissão para entrar.

Não há edifícios na cidade, apenas árvores. Os elfos vivem e trabalham sobre os *flets* construídos sob as copas sempre acolhedoras dessas árvores. Trilhas serpenteiam por todo o lugar, mas a maior e mais importante delas chega até a base do *mallorn* no qual residem Celeborn e Galadriel. Essa árvore e as que se encontram ao seu redor são realmente imponentes, capazes de abrigar amplos salões. Chegam a 120 m de altura ou mais, e seus troncos podem alcançar 90 metros de diâmetro.

Os *flets* dessas árvores estão ligados uns aos outros por escadas brancas. Os que sobem por uma árvore passam de um *flet* a outro, chegando por fim ao *flet* mais importante, que inevitavelmente se encontra instalado nos galhos mais altos. Na árvore central da cidade, o *flet* superior é a Câmara de Celeborn. É ali que ele vive com Galadriel, e onde os dois presidem à corte.

Há uma bela fonte na base da árvore central. Suas águas descem a colina, para sudeste, até alcançar o jardim par-

ticular de Galadriel, localizado bem perto da muralha da cidade. É ali que fica o Espelho de Galadriel, e Galadriel leva Frodo e Sam até lá uma noite para olhar dentro dele.

Enquanto estão hospedados em Lórien, os membros da Sociedade dormem num pavilhão erguido pelos elfos especialmente para eles, perto da fonte na base da árvore central. Outros hóspedes são tratados de maneira similar. Os elfos de fora podem dormir num *flet* de hóspedes, mas a maioria dos convidados é abrigada em pavilhões. Em geral, é melhor assim, pois os *flets* não possuem paredes nem balaustradas, e muitas pessoas temem cair durante a noite.

A ESTÂNCIA

Na confluência do Celebrant e do Anduin, há um língua de terra desprovida de árvores e coberta de relva. Separa-se do resto de Lórien por uma muralha verde, embora seja ainda considerada uma parte daquela bela terra. Ali, na margem leste do Celebrant, existe uma estância, um pequeno porto no qual os elfos de Lórien atracam seus barcos e saveiros. É um belo lugar, feito de pedras e madeira de um branco resplandecente.

A maioria dos barcos élficos é branca, cinzenta ou pintada com alguma combinação dessas duas cores, mas outros apresentam decorações mais pródigas, em ouro e prata e mesmo em verde. Celeborn e Galadriel também mantêm ali seu barco pessoal. Tem a forma de um gigantesco cisne branco, com o bico dourado e asas brancas semi-erguidas.

Os elfos de Lórien patrulham esse trecho constantemente. O rio é seu principal meio de locomoção rápida de um lado a outro de Lórien, e eles sabem que as forças de Sauron já estão se concentrando do outro lado do Anduin, embora estejam em grande parte mais ao sul, na direção de Gondor. Ainda assim, os elfos estão sempre atentos a qualquer incursão da Sombra.

OS HABITANTES DE LÓRIEN

Ao longo dos anos, muitas pessoas importantes fizeram de Lórien seu lar. Celeborn e Galadriel ali viveram ou passaram temporadas durante muitos séculos, e foi ali que também criaram a filha Celebrían.

Celebrían viveu ali até desposar Elrond e mudar-se para Valfenda para ficar com ele em 100 TE. Ela e sua família iam de um reino élfico a outro com frequência, embora Elrond geralmente precisasse ficar para trás e cuidar de Valfenda. Em 2509 TE, Celebrían foi capturada por orcs ao voltar para casa através das Montanhas Sombrias. Seus filhos Elladan e Elrohir a salvaram, mas ela jamais se recuperou totalmente e cruzou o Mar no ano seguinte.

Arwen, a filha mais jovem de Celebrían, vinha a Lórien e hospedava-se com os avós de vez em quando. Na verdade, ela esteve ali durante todo o tempo em que Aragorn era criado em Valfenda, encontrando-o pela primeira vez somente em 2951 TE, quando ele tinha apenas 20 anos. Eles não voltaram a se encontrar até 2980 TE, quando Aragorn entrou em Lórien e ali encontrou Arwen. Ali permaneceu algum tempo naquele ano, partindo somente depois de jurar seu amor à bela dama élfica.

LEMBAS

— Mas nós o chamamos de lembas ou pão-de-viagem, e é mais nutritivo que qualquer comida feita pelos homens, e mais saboroso que o *crum*, pelo que todos dizem.”

— Os elfos de Lórien,
A Sociedade do Anel

Ao deixar Lórien, a Sociedade recebe muitos presentes de despedida. Um deles é um tipo de pão nutritivo que satisfaz muito mais do que os preparados pelos hobbits, anões ou homens. Lembas é assado na forma de barras pequenas e finas, e então embrulhado em folhas para que se mantenha fresco. São castanho-claros por fora e cor de creme por dentro. Desde que não seja retirada de sua embalagem de folhas, a barra pode continuar fresca durante muitos dias.

Uma única barra de Lembas fornece nutrientes suficientes para um homem marchar durante um dia. Além disso, Lembas fortalece o corpo e a vontade, tornando possível aos viajantes seguir em frente quando a esperança esmorece ou a estrada parece sombria demais para se continuar. Confere um bônus igual a +2 nos testes de Vigor para resistir à fadiga, e um bônus de +1 nos testes de Força de Vontade. Ambos os efeitos duram um dia, embora possam acabar antes, ou mostrarem-se não tão intensos, se os personagens não consumirem uma barra inteira.

CORDA ÉLFICA

— Nunca faça uma longa viagem sem uma corda!
E uma corda que seja comprida, forte e leve.
Estas são assim. Elas podem ser úteis em muitas ocasiões de necessidade.”
— Um elfo de Lórien, A Sociedade do Anel

Os elfos de Lórien também dão à Comitiva três rolos de uma corda delgada, porém forte. São feitas de uma substância cinzenta conhecida como *hithlain* (“fio de névoa”, em sindarin). Apesar de serem relativamente finas, são tão fortes quanto qualquer corda grossa que os heróis possam encontrar em outros lugares, e são muito mais fáceis de se manusear.

As cordas élficas proporcionam um bônus de +1 nos testes da perícia Escalar enquanto estiverem em uso. O mais incrível é que, quando alguém de posse de uma corda élfica ordena que esta se desamarre, ela se solta dos nós e cai próximo aos seus pés.

Algumas criaturas malignas, como Gollum, não conseguem suportar o toque de cordas élficas. O mero contato queima-lhes lentamente a pele. Quando amarradas com uma corda desse tipo, essas criaturas sofrem 1 ponto de dano por minuto.

MANTOS ÉLFICOS

— São capas mágicas? — perguntou Pippin, olhando-as admirado.”
— A Sociedade do Anel

Os elfos de Lórien também deram aos oito membros restantes da Comitiva um manto de sua própria lavra. Esses mantos são presos ao pescoço por um broche que lembra uma folha verde raiada de prata. Parecem assumir as cores do mundo natural ao redor deles, proporcionando aos usuários um certo grau de camuflagem na natureza. Conferem um bônus de +8 nos testes de Dissimulação (Esconder-se), caso o personagem mantenha-se imóvel, ou um bônus de +4, se o personagem se mover. Esses bônus aplicam-se independentemente do terreno, mas não contra elfos que tentem enxergar o usuário. Eles conhecem tão bem o tecido de sua própria lavra que seus olhos não são enganados.

PERSONALIDADES

Além de Galadriel e Celeborn, algumas personalidades importantes passam muito tempo em Lórien, como Arwen e Aragorn. Embora os membros da Comitiva conheçam muitos elfos em Lórien, apenas outros três são de fato mencionados.

Todas as personalidades a seguir são descritas usando-se a seguinte notação abreviada: **NOME:** (sexo, raça, ordem: Evoluções, Perícias). Apenas as perícias de graduação mais alta, ou as mais pertinentes, são listadas. Cada personagem pode ter muitas perícias não listadas com graduações iguais a 1 ou 2.

HALDIR: (sexo masculino, elfo (silvestre), guerreiro: 30 Evol, Combate com Armas: Espadas +10, Língua: Westron (Geral) +7, Combate de Alcance: Arcos +10). Haldir é o mais velho de três irmãos da raça dos elfos silvestres que patrulham as matas de Lórien ocidental, sempre atentos a orcs e outros estranhos. Haldir encontra os sobreviventes da Sociedade quando estes entram em Lórien e atua como guia ao longo da estada dos mesmos, pois fala westron melhor do que muitos outros guias da região, inclusive seus irmãos Orophin e Rúmil.

OROPHIN: (sexo masculino, elfo (silvestre), guerreiro: 30 Evol, Combate com Armas: Espadas +10, Combate de Alcance: Arcos +10). O irmão caçula de Haldir, Orophin é um dos três elfos que descobrem os sobreviventes da Sociedade quando estes entram em Lórien. Entretanto, ele não fala com nenhum deles além de Legolas e Aragorn, já que não domina suficientemente o westron.

RÚMIL: (sexo masculino, elfo (silvestre), guerreiro: 30 Evol, Combate com Armas: Espadas +10, Combate de Alcance: Arcos +10). O mais velho dos irmãos de Haldir, Rúmil é um dos três elfos que descobrem os sobreviventes da Sociedade quando estes entram em Lórien. Entretanto, ele não fala com nenhum deles além de Legolas e Aragorn, já que não domina suficientemente o westron.

GANCHOS PARA AVENTURAS

Lórien é um dos refúgios élficos mais importantes da Terra-média. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem dar estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

ENCONTRAR LÓRIEN: (curta) Se nunca tiverem colocado os pés em Lórien, os heróis podem encontrar alguém que precisa desesperadamente fazê-lo. Pode ser um viajante de uma terra distante que precisa da ajuda de Galadriel e Celeborn, mas não sabe o caminho. Mesmo que os heróis não estejam bem certos quanto ao caminho, o viajante ao menos conhece o suficiente para chegar aos limites de Lórien, embora possa mostrar-se completamente perdido a partir desse ponto. Em todo caso, o viajante precisa de uma escolta para ajudá-lo a chegar em segurança a Caras Galadhon.

UMA MENSAGEM DE LÓRIEN: (média) Celeborn e Galadriel ouviram falar da tentativa de Balin de restabelecer o reino anão de Moria. Embora temam que tal esforço possa apenas despertar o flagelo do balrog mais uma vez, desejam saber um pouco mais sobre os empenhos de Balin e tentativamente oferecer sua ajuda. Como os elfos de Lórien não são bem-vindos em Moria e temem adentrar suas portas, Celeborn e Galadriel desejam encontrar alguns amigos de seu reino que possam realizar esta tarefa por eles.

Os resultados dessa missão dependem em grande parte de quando ela for aceita. Se os heróis chegarem a Moria enquanto Balin estiver vivo, podem se achar obrigados a servi-lo sob pena de perder a vida. Ou poderiam ter de mandar um mensageiro a Lórien para implorar ajuda. Entretanto, se o povo de Balin já tiver sido destruído, os heróis podem se ver lutando desesperadamente contra as forças de Moria ao tentar escapar e levar as notícias a Lórien.

INVESTIGAR AS TERRAS ESTRANGEIRAS: (longa) À medida que a Sombra estende-se por toda a Terra-média, as terras entre Lórien e o Sul da

Floresta das Trevas tornam-se cada vez mais perigosas. Celeborn e Galadriel precisam que alguns corajosos aliados reconheçam a região e relatem a movimentação de quaisquer tribos de orcs, bem como quaisquer outras novidades estranhas.

À medida que seu poder aumenta, Sauron atrai cada vez mais orcs das Montanhas Sombrias e além para seus exércitos. Há muito a se relatar, e batedores descuidados podem se ver fugindo dessas tribos ou — pior ainda — capturados. É claro que outros batedores podem chegar para salvá-los, ou os heróis podem ter de fazer o mesmo pelos batedores que porventura partiram antes deles.

MORIA

“— A estrada pode conduzir a Moria, mas como podemos saber se nos conduzirá através de Moria? — disse Aragorn com uma expressão sombria.”

— A Sociedade do Anel

À época da Guerra do Anel, o nome de Moria (“Fosso Negro”, em sindarin) evoca imagens de salões há muito abandonados do mais grandioso reino dos anões, um lugar agora infestado por orcs, trolls e coisas piores. Mas nem sempre foi assim.

PANORAMA

Originalmente, o lugar era conhecido como Khazad-dûm (“Mansão dos Anões”, na língua dos anões), e era o orgulho dos anões de toda a Terra-média. Na Primeira Era, Durin I — um dos Sete Pais e o ancestral direto do Povo de Durin — chegou às Montanhas Sombrias e fundou Khazad-dûm. Ele e sua gente cavaram fundo sob as três montanhas que se elevam sobre Moria.

Os anões prosperaram nesse lugar durante muitos séculos até que, um dia,

movidos pela cobiça, despertaram um balrog, um demônio que outrora combatiera em nome de Morgoth na Grande Batalha no final da Primeira Era. Depois disso, os anões abandonaram seu lar, que desde então ficou conhecido como Moria.

AS MONTANHAS

Os anões denominavam Barazinbar a primeira das três montanhas sobre Khazad-dûm, mas esta também é conhecida como Caradhras ou o Chifre Vermelho. Das três, é a que fica mais a noroeste, e foi sob a mesma que os anões descobriram o único veio de *mithril* em toda a Terra-média, quando lá foram minerar na Segunda Era. Em 1980 TE, mais de mil anos antes da Guerra do Anel, os anões cavaram fundo demais em sua busca por *mithril* sob Barazinbar, e acidentalmente despertaram e libertaram o balrog que estava aprisionado ali.

A segunda montanha é Zirakzigil, conhecida entre os elfos como Celebdil, o Branco. Os homens a denominam Pico de Prata. A maior parte de Moria propriamente dita foi escavada no coração dessa montanha. A Porta Oeste fica em sua encosta ocidental e os Grandes Portões ficam perto do sopé de sua face oriental, mais íngreme, com vista para o Vale do Riacho Escuro ("Azanulbizar", na língua dos anões) e o lago conhecido como Lago-espelho ("Kheled-zâram", na língua dos anões), lá embaixo. A parte central da montanha, desde seu pico mais alto até sua masmorra mais

profunda, ostenta uma escadaria em espiral conhecida como a Escada Interminável.

A terceira montanha é Bundushathûr, que os elfos chamam de Fanúidhol, o Cinzento, e os homens denominam Cabeça de Nuvem. A base dessa montanha é crivada de minas. Por ser a montanha mais oriental, proporciona uma vista espetacular de Lórien, da faixa de prata do Anduin além dela, e dos confins do Sul da Floresta das Trevas, ao longe.

Cada uma das montanhas chega a altitudes de mais de 4500 metros. O Chifre Vermelho, a mais alta, na verdade alcança os 4800 metros, tendo o Pico de Prata uma altitude intermediária entre a dessa montanha e a da poderosa Cabeça de Nuvem. Seus cimos são cobertos por neves eternas.

Um desfiladeiro conhecido como o Passo do Chifre Vermelho cruza a cordilheira entre o Chifre Vermelho e o Pico de Prata, contornando-os e seguindo em direção ao sul de Cabeça de Nuvem. Nos dias tenebrosos da Guerra do Anel, usar esta senda geralmente parece ser mais seguro do que tentar atravessar Moria, infestada de orcs. Para mais detalhes, consulte O Passo do Chifre Vermelho, na página 124.

AS CRIATURAS DE MORIA

Em 2980 TE, os mineradores de Khazad-dûm cavaram fundo demais e libertaram um balrog ("Demônio de Poder", em sindarin) adormecido sob o Chifre Vermelho. Esse demônio de fogo

e sombras, um remanescente das forças de Morgoth da Primeira Era, mostrou-se terrível em sua ira. Matou Durin VI, então o Rei de Khazad-dûm e, no ano seguinte, matou seu herdeiro, Náin I.

Conhecido como o Balrog de Moria — ou simplesmente "o balrog", já que não se conhecia nenhum outro nessa era — a criatura devastou Khazad-dûm. Os anões fugiram e muitos dos elfos de Lórien decidiram empreender a jornada através do Mar ao invés de enfrentar essa terrível ameaça. Apesar disso, o balrog parece se contentar em permanecer no interior de Moria, pois não se aventurou além de seus limites.

Por volta de 2480 TE, 500 anos depois do despertar do balrog, Sauron enviou orcs e trolls de suas forças para viver em Moria, para garantir que os anões jamais conseguissem reconquistar o lugar. O balrog governava essas criaturas, mas era um rei distante, importando-se com as ações de seus súditos somente quando estas o afetavam diretamente. Na maioria das vezes, o balrog não se dava ao trabalho de ocupar-se dessas criaturas inferiores.

Em 2799 TE, a maioria dos orcs das Montanhas Sombrias reuniu-se em Moria num esforço para resistir à fúria dos anões, que vinham guerreando com eles nos últimos seis anos. O líder dos orcs era Azog, pai de Bolg, o líder dos orcs que capturou Thorin e Companhia, como relatado em *O Hobbit*. Thráin II, pai de Thorin Escudo de Carvalho, liderava os anões,

O VIGIA NA ÁGUA

*"Um longo e sinuoso tentáculo tinha saído da água;
era de um verde-claro, luminoso e úmido."*

— *A Sociedade do Anel*

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 9 (+1), Força 18 (+6), Vitalidade 14 (+4), Espírito 7 (± 0)

REAÇÕES: Vigor +6, Presteza +1, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria +1

TAMANHO: Descomunal (4 níveis Sádios)

SAÚDE: 20

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Tentáculos, Bico) +8, Observar (Avistar) +6, Dissimulação (Esconder-se) +6

HABILIDADES ESPECIAIS:

BICO: O bico do Vigia inflige $2d6 + 6$ pontos de dano.

OLHOS DAS PROFUNDEZAS: O Vigia enxerga com facilidade através da água mais turva ou negra, e das noites mais escuras, mesmo até o ponto onde a Porta Oeste jaz acima de sua morada aquática. Entretanto, os olhos do Vigia podem ser atacados (penalidade igual a -5 no teste para acertar) e, se forem atingidos, a criatura sofre dano normal, além de ficar sujeita a uma penalidade igual a -2 em todos os testes durante as próximas $1d6$ rodadas.

ATAQUE DE CONTENÇÃO: ao usar a ação ataque de contenção, o Vigia pode arrastar a vítima até seu bico, o que lhe confere um bônus de $+5$ no teste de ataque do bico. Também pode balançar sua vítima a 9 m do chão, largando-a ou segurando-a, indefesa.

Se o Vigia conseguir um sucesso extraordinário ao tentar agarrar uma vítima, os braços da mesma são imobilizados. Ela não pode atacar enquanto estiver contida e fica sujeita a uma penalidade igual a -2 no teste de Força para se libertar.

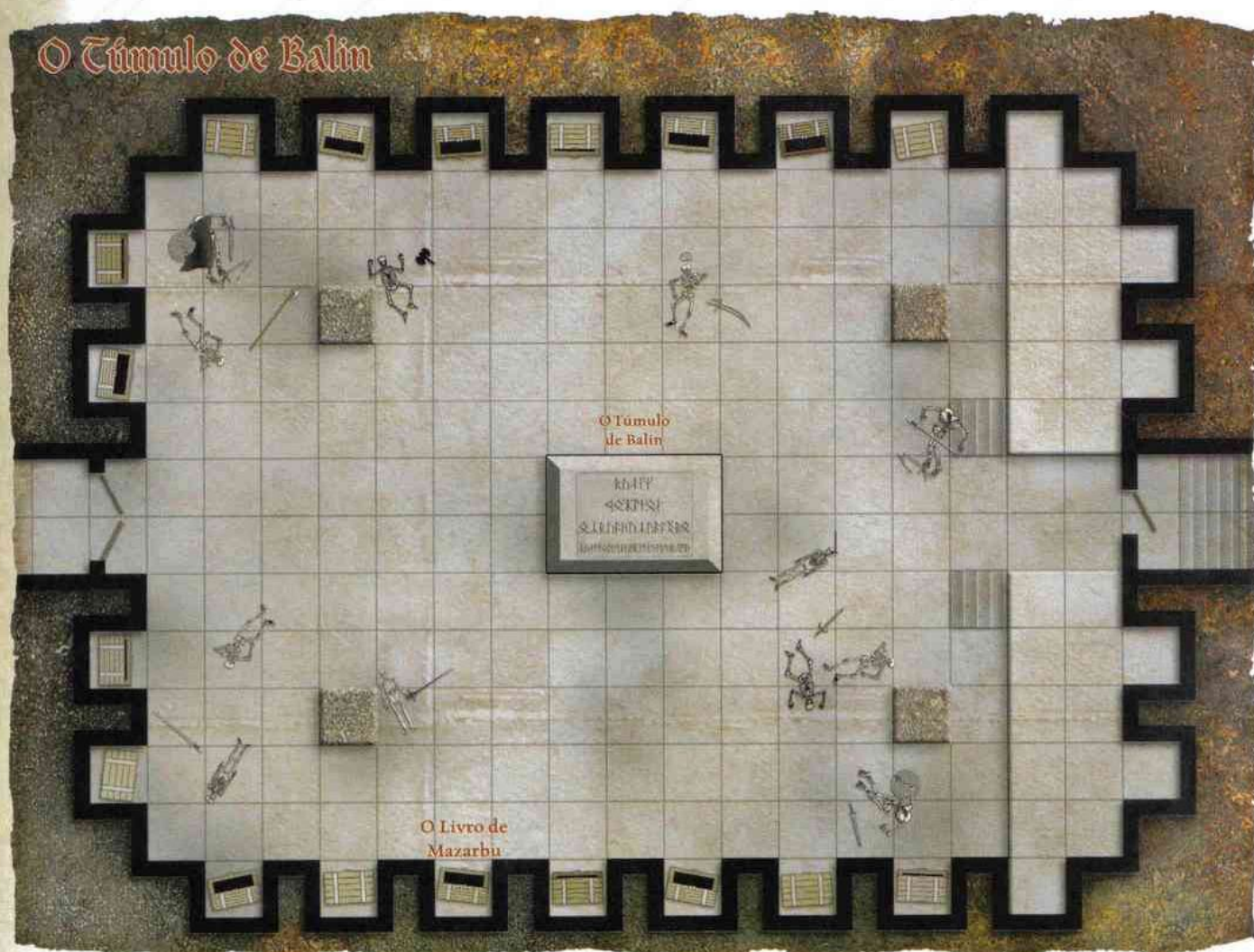
O Vigia gosta de se esconder em seu lago até chegar o momento certo de atacar. Se o Vigia realizar um ataque de contenção contra um oponente surpreso, ganhará um bônus de $+4$ no teste.

TINTA: Uma vez a cada hora, o Vigia é capaz de produzir grandes nuvens de tinta que tornam a água negra como a noite num raio de 10 metros.

TENTÁCULOS: O Vigia consegue realizar cinco ataques com uma ação padrão, mas não mais do que dois deles podem ser direcionados contra o mesmo alvo. Criaturas pequenas só podem ser atingidas por um tentáculo, enquanto as maiores que um homem podem ser golpeadas por três ou mais deles. Cada tentáculo pode atacar alvos que se encontram a menos de 9 metros do corpo do Vigia. O Vigia não pode usar ataques defensivos ou ataques de força com seus tentáculos.

Cada tentáculo tem apenas 1 Nível de Ferimento e é decepado depois de receber essa quantidade de dano de uma arma afiada. O Vigia desconta um quarto do dano recebido dessa forma de seus Pontos de Ferimento totais. Ele possui um total de 24 tentáculos, embora possa atacar no máximo com cinco deles de uma só vez. Ele recua para as profundezas depois de perder metade ou mais de seus tentáculos.

COURO RESISTENTE: O tronco central do Vigia é recoberto por uma pele grossa e pegajosa que lhe confere 2 pontos de armadura nesse ponto. Seus tentáculos são demasiado esguios e flexíveis para gozar do benefício dessa proteção.



As duas forças encontraram-se no Vale do Riacho Escuro, e os anões saíram vitoriosos, tendo quase exterminado o exército orc. Ao longo da batalha, Azog matou Náin, filho de Grór, mas o orc, por sua vez, foi abatido pelo filho de Náin, Dáin Pé-de-Ferro, que mais tarde se tornaria o Rei sob a Montanha depois da Batalha dos Cinco Exércitos.

Durante todo o confronto, o balrog permaneceu em Moria. Vitoriosos sobre os orcs, os anões conjecturaram entrar em Moria para retomá-la, mas reconsideraram a decisão antes de confrontar o balrog enfraquecidos como estavam.

O balrog, ao que parece, incomodava-se apenas com os adversários que entrassem em seus domínios. Por essa razão, ele se envolveu quando Balin, um dos sobreviventes da Companhia de Thorin, entrou em Moria em 2989 TE com o objetivo de restabelecer Khazad-

dûm. Os esforços de Balin não foram um completo fracasso, mas ele e suas forças não conseguiriam resistir eternamente ao balrog e seus asseclas. Em 2994 TE, cinco anos após Balin e sua gente reentrar em Moria, o balrog destruiu o último deles.

Moria permaneceu em grande parte tranqüila até a Comitativa do Anel ali entrar em 3019 TE, cerca de 25 anos após a morte de Balin. A ira do balrog foi terrível quando descobriu a presença dos invasores, e o monstro decidiu matá-los imediatamente. No fim, Gandalf lançou a criatura no abismo ao destruir a Ponte de Durin. Infelizmente, o chicote do balrog apanhou o mago enquanto o monstro caía, arrastando Gandalf consigo.

O balrog tem a forma de um homem gigantesco com traços demoníacos, chifres imensos e recurvos, e asas

semelhantes às de um morcego. É feito de trevas, mas o fogo o recobre. Carrega duas armas: uma grande espada flamejante e um chicote de muitas correias.

Além do balrog, Moria está cheia de todos os tipos de animais cruéis. Os mais comuns são os orcs de Sauron. Descendentes daqueles que lutaram ao lado de Azog, essas criaturas hediondas odeiam todos os Povos Livres, mas, sobretudo, os anões. Deleitam-se em pilhar os salões outrora belos de Khazad-dûm e anseiam pela oportunidade de matar mais anões novamente, uma possibilidade que o crescimento da Sombra torna mais provável a cada dia.

Além dos orcs, há também trolls de todos os tipos, inclusive trolls das cavernas. Esses monstros geralmente atuam em conjunto com os orcs, sob o comando dos mesmos. Algumas vezes, ressentem-se de seus pequenos mestres, mas a

maioria dos trolls é estúpida demais para vislumbrar outra alternativa.

Para os parâmetros de jogo dessas criaturas, consulte o RPG *O Senhor dos Anéis* ou *Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa*.



A PORTA OESTE

Quando a Comitiva do Anel trocou o Passo do Chifre Vermelho por Moria,

os viajantes retrocederam penosamente pelo desfiladeiro e contornaram os contrafortes do Pico de Prata, seguindo para o sul. Gandalf, então, conduziu-os de volta às montanhas, seguindo pelo leito seco do Sirannon ("Riacho do Portão", em sindarin), que há tempos fora represado pelo Vigia na Água, enchendo o vale diante da Porta Oeste, embora nenhum dos companheiros então soubesse disso.

Quando os heróis chegaram ao vale, encontraram a estrada até a porta — outrora a estrada entre Moria e o reino élfico de Azevim, a oeste — bloqueada por um lago. Eles o contornaram e dirigiram-se para a entrada secreta da Porta

Oeste, sinalizada por dois azevinhos. Gandalf lançou um encantamento (*Brilho de Ithildin*) que fez com que o *Ithildin* que os elfos de antanho utilizaram para emoldurar a porta brilhasse intensamente. A inscrição sobre a porta traz os dizeres: "As Portas de Durin, Senhor de Moria. Fale, amigo, e entre."

A porta frustrou as melhores tentativas de Gandalf de abri-la por meios mágicos, mas ele acabou percebendo que a inscrição era um enigma. Pronunciou a palavra em élfico para "amigo" (*"mellon"*) e a porta se abriu. Naquele momento, o Vigia na Água atacou, impelindo os heróis em direção a Moria e aprisionando-os lá dentro.

MINA DOS ANÕES

No filme, Gandalf denomina a cidade de Khazad-dûm propriamente dita "Mina dos Anões". Na verdade, a cidade e o complexo todo compartilham o mesmo nome, e Mina dos Anões é simplesmente uma outra denominação para Moria.

A maior parte de Moria é um vasto complexo de túneis, sendo que poucos deles jamais foram utilizados para qualquer outra função a não ser a mineração. A maior parte da área habitável concentrava-se nas porções orientais do Pico de Prata, mais próximo ao Portão do Riacho Escuro.

As partes habitáveis de Moria dividem-se em sete pavimentos e sete profundidades. O Primeiro Pavimento é aquele no qual os Grandes Portões dão acesso ao lugar, assim como a Porta Oeste. A Primeira Profundidade é o nível intermediário seguinte, logo abaixo deste. Por meio dessas designações os anões são capazes de se orientar pelo lugar, embora cada nível ou profundidade tenha dúzias de escadarias e poços que sobem e descem por entre as diversas áreas, o que aumenta muito as chances de um não iniciado se perder.

Moria foi escavada na rocha sólida. Os anões trabalharam nela continuamente durante mais de 5000 anos antes de serem forçados a abandoná-la. A maioria das áreas ali é inteiramente



escura, mas as câmaras mais próximas às encostas geralmente têm janelas ou chaminés engenhosas que permitem a entrada de raios brilhantes de luz solar e ar suficiente para todos em seu interior poderem respirar com facilidade, mesmo em meio aos milhares de tochas que ardiam ali no auge do reino dos anões.

Além das inúmeras bibliotecas, forjas, arsenais, habitações etc., havia alguns salões espantosos com dezenas de metros de altura e centenas de metros de largura e comprimento. Grandes colunas de pedra polida sustentavam-nos, formando redes de gigantescos postes de pedra por todo o lugar.

A maior parte do lugar encontra-se vazia, a não ser pelo pó, pois os orcs saquearam-no em busca de objetos de valor tempos atrás. Pode haver tesouros escondidos lá dentro, mas, se assim for, eles estão bem ocultos dos olhos daqueles que estiverem simplesmente tentando atravessar o lugar o mais rápido possível.

Para cada dia que um grupo de heróis passar dentro de Moria, há 2 chances em 6 de que os orcs venham a descobrir sua presença. Assim que isso acontecer, os heróis podem esperar uma visita de uma horda de orcs armados até os dentes e, talvez, de um ou dois trolls das cavernas. Caso venham a se revelar especialmente engenhosos, o próprio balrog também ficará ansioso para destruí-los, se tiver uma oportunidade.

A CÂMARA DE MAZARBUL

Em seu último dia em Moria, os heróis encontraram por acaso a Câmara de Mazarbul ("registros", na língua dos anões), no Sétimo Pavimento. Ali, descobriram o túmulo de Balin e um diário parcialmente destruído que relatava os últimos dias do reinado de Balin como Rei de Moria, ao menos em parte escrito por Ori, um dos anões sobreviventes da Companhia de Thorin que acompanhara Balin até Moria. Terminava com as palavras: "Eles estão chegando."

Foi ali que a Comitiva enfrentou pela primeira vez os orcs de Moria e o troll das cavernas que estes trouxeram consigo. O troll era grande demais para atravessar a porta, e os heróis conseguiram feri-lo e espantá-lo. Eles, então, combateram e mataram muitos orcs e uruks antes de correr para o Primeiro Pavimento a fim de tentar encontrar os Grandes Portões e escapar.

Esta câmara tem um teto alto e plano, e sua porta de pedra ainda descansa sobre os gonzos. Há um buraco no alto da parede leste que dá passagem a um raio de luz que cai sobre o túmulo de Balin. Trata-se de um grande bloco, com cerca de 60 centímetros de altura, encimado por uma laje de pedra branca, sobre a qual estão gravadas as seguintes palavras, tanto em westron como na língua dos anões: "Balin, filho de Fundin, Senhor de Moria".

Havia muitos nichos talhados na rocha das paredes. Antes abrigavam arcas de madeira ferrada, mas estas foram abertas à força e saqueadas tempos atrás. O lugar está coberto de ossos, armas e armaduras tanto de orcs quanto de anões.

Há uma porta menor talhada na parede sob o raio de luz. Foi por essa porta que a Comitiva escapou da câmara, descendo a toda pressa pelo lance de escadas logo depois dela.

A PONTE DE DURIN

Fugindo da Câmara de Mazarbul, os heróis desceram pelas escadas e diri-

giram-se à Primeira Profundidade. Ali, entraram no Segundo Salão, mais um espaço cavernoso muito semelhante ao outro onde haviam acampado, às portas da Câmara de Mazarbul. O ar ali é quente e o lugar brilha com a luz de poderosas chamas que provêm de uma grande fissura no chão, a oeste.

Os heróis correram para leste enquanto seus perseguidores eram apanhados do outro lado da fissura. Na extremidade oriental do salão, o piso declina, formando um abismo aparentemente sem fundo. A porta que leva para fora do lugar fica pouco depois dele, acessível apenas através de um estreito arco de pedra conhecido como Ponte de Durin. Estreita e sem parapeito, essa ponte traiçoeira estende-se por 15 m de um lado a outro da fenda. Esse lugar originalmente fazia parte do sistema de defesa dos anões contra invasores vindos dos Grandes Portões.

Enquanto os heróis fugiam, dois trolls arremessavam grandes lajes de pedra sobre a fissura atrás deles, construindo uma ponte. Porém, antes que os orcs, trolls e uruks conseguissem atravessar, o balrog apareceu atrás deles. Eles fugiram de medo quando a criatura saltou a fenda e passou a perseguir a Comitiva.

O resto da Comitiva fugiu pela Ponte de Durin, deixando Gandalf para confrontar o balrog sobre a estreita faixa de pedra. Quando o balrog aventurou-se na ponte, Gandalf destruiu a estrutura. O balrog caiu no abismo, mas ao fazê-lo, envolveu Gandalf com seu chicote e arrastou o mago consigo.

GANCHOS PARA AVENTURAS

Moria é uma fonte potencialmente ilimitada de conflito e situações dramáticas numa crônica. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

VIGIANDO O VIGIA: (curta) Elrond foi informado de que Balin está tentando restabelecer um reino anão em Moria. Ele não está exatamente dispos-



to a oferecer toda a ajuda de Valfenda, mas é seu desejo pessoal descobrir como a empresa está se saindo. Assim, ele precisa que um bando independente de heróis vá até a Porta Oeste e veja se consegue estabelecer contato com Balin.

Durante o tempo de Balin, porém, o lago no qual se esconde o Vigia na Água é muito mais elevado, e chega até a beirada da Porta Oeste. É mais difícil ainda chegar até ela, a não ser por barco, e não há nenhum por perto. Se os heróis conseguirem chegar à porta e abri-la, o Vigia atacará. Do contrário, ele os deixará em paz.

UMA MENSAGEM DE MORIA:

(média) Se visitarem Moria enquanto Balin estiver ainda empenhado no restabelecimento de um reino por lá, os heróis poderão simplesmente agir como emissários. Ele deseja estabelecer relações com os elfos novamente, embora entenda que o restabelecimento da confiança entre os dois povos certamente será um processo longo e difícil.

É claro que nenhum anão teria permissão para entrar em Lórien, de modo que caberia aos membros não-anões do grupo assumir a tarefa. Se conseguirem realizá-la de forma satisfatória, merecerão a gratidão eterna dos líderes dos dois povos e ajudarão a restabelecer relações entre as raças pela primeira vez em séculos.

RECLAMANDO KHAZAD-DÛM:

(longa) Balin precisa de heróis corajosos para ajudá-lo na retomada de Moria. É uma tarefa irrealizável, mas pode ser que os heróis queiram unir-se à luta de qualquer maneira. Podem lutar com unhas e dentes para reconquistar cada aposento, cada salão, e a batalha certamente será nobre e gloriosa, por mais fadada que esteja ao desastre assim que o balrog resolver atacar.

Esta aventura poderia ter muito mais sucesso na Quarta Era, depois de morto o balrog e destruído o Anel. Entretanto, os orcs, uruks e trolls que sobreviveram à Guerra do Anel ainda estão por lá, nada dispostos a desistir do lugar sem uma longa e penosa luta.



A FLORESTA VELHA

— *Mas vocês não vão ter sorte na Floresta Velha — objetou Fredegar.*

— *Ninguém tem sorte ali.*

— *A Sociedade do Anel*

A Floresta Velha é um grande bosque logo a leste do Condado. Dizem os boatos que o lugar está cheio de perigos de todos os tipos, e são poucos os hobbits dispostos a andar por lá durante o dia, quanto mais à noite. É sabido que Merry e alguns outros Brandebiques às vezes caçam na floresta, mas nunca ficam muito tempo e, certamente, jamais depois de escurecer.

PANORAMA

A Floresta Velha outrora estendia-se por boa parte de Eriador, mas reduziu-se consideravelmente na Terceira Era. Na época da Guerra do Anel, vai somente da fronteira oriental da Terra dos Buques — definida pela Sebe Alta — até o limite ocidental das Colinas dos Túmulos. É interrompida pouco antes do lado sul da Grande Estrada do Leste e tampouco estende-se muito mais ao sul.

O Rio Voltavime desce as Colinas dos Túmulos e atravessa toda a extensão da Floresta Velha antes de desaguar

no Brandevin, na extremidade sul da Sebe Alta. É o principal curso d'água no interior da Floresta Velha e é personificado pela Mulher do Rio, um espírito da natureza que vive num lago profundo no coração do Voltavime. A Mulher do Rio é a mãe de Fruta D'Ouro, também chamada a Filha do Rio por seu marido, Tom Bombadil.

AS ÁRVORES MALIGNAS

A Floresta Velha abriga todo tipo de criaturas selvagens, mas as mais incríveis são as árvores. Não têm idade, são parte da floresta desde tempos imemoriais. São como as primeiras árvores da primeira floresta, antes dos elfos, homens e outras raças chegarem à Terra-média. O tempo, entretanto, deturpou seus corações tanto quanto retorceu seus galhos. São coléricas e rancorosas por causa do encolhimento de seus domínios ao longo dos anos, invadidos pelos que caminham livremente pela terra, diferentemente de suas personalidades de longas raízes.

Sempre que possível, essas árvores invejosas enganam os viajantes. Aproximando-se umas das outras, ou inclinando-se sobre as trilhas boas e deixando livres as sendas ruins, conseguem desviar os viajantes descuidados cada vez mais em direção ao coração da floresta, tornando praticamente impossível alguém conseguir sair. Em termos de jogo, o Velho Salgueiro Homem lança um encanto de *Desorientação*

sobre os heróis, fazendo com que os viajantes se aproximem cada vez mais de seu lar às margens do Voltavime.

Assim que os heróis se encontrarem sob a copa do Velho Salgueiro Homem, a árvore de coração negro lança *Sono* sobre eles, esperando fazer com que durmam encostados ao seu tronco. Quando os heróis estiverem todos adormecidos — ou descuidados, ao menos — o Velho Salgueiro Homem atacará. Ele usa seus galhos para tentar tragar as vítimas que estiverem porventura encostadas nele. As que estiverem um pouco afastadas, ele procurará agarrá-las e tentará afogá-las no Voltavime.

Se conseguir fazer uma vítima desaparecer em seu âmago oco, o Velho Salgueiro Homem relutará em desistir de sua presa. Se os colegas da vítima tentarem ferir a árvore, o Velho Salgueiro Homem usará sua habilidade *Pensamentos Revelados* para informar a vítima de que matará o refém se a árvore não for deixada em paz.

Apesar de seu rancor, o Velho Salgueiro Homem respeita o poder de Tom Bombadil, que é absoluto no interior da Floresta Velha. Se Tom ordenar à velha árvore malvada que liberte uma vítima, o Velho Salgueiro Homem obedecerá, embora de má vontade.

A CASA DE TOM BOMBADIL

Tom Bombadil e sua esposa Fruta D'Ouro vivem numa casa de pedra situada num lugar alto perto das cabeceiras do Rio Voltavime. Ainda no interior da Floresta Velha, oferece vistas espetaculares do resto da floresta, pois se volta para oeste, com vista para o dossel de folhas mais adiante. Uma trilha que sobe o rio ao longo da margem setentrional do Voltavime leva diretamente à porta da frente da casa.

Tom e Fruta D'Ouro vivem sozinhos ali, raramente perturbados por visitantes de qualquer tipo, pois poucos são suficientemente imprudentes para enfrentar a Floresta Velha nos dias de hoje. Apesar disso, os dois são excelentes anfitriões. Oferecem aos visitantes comida e bebida em abundância, bem como um lugar onde possam se lavar

antes das refeições e onde descansar as cabeças à noite.

Fruta D'Ouro gosta de receber hóspedes, mas não se interessa muito pelo mundo além dos limites da Floresta Velha. Tom, por outro lado, está pronto e disposto a conversar sobre muitos

assuntos diferentes até as primeiras horas da noite.

A casa em si tem dois andares. A maior parte do primeiro piso é ocupada por uma grande sala principal, que inclui uma mesa de jantar, uma lareira, e muitas cadeiras nas quais se sentar para con-

VELHO SALGUEIRO HOMEM

"Pobre e velho salgueiro, esconde tuas raízes!"

— Tom Bombadil, *A Sociedade do Anel*

ATRIBUTOS: Porte 12 (+3), Agilidade 4 (± 0), Percepção 8 (+1), Força 15 (+4), Vitalidade 12 (+3), Espírito 7 (± 0)

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

TAMANHO: Imenso (3 níveis Sádios)

SAÚDE: 15

PERÍCIAS: Intimidar (Medo) +8, Observar (Avistar) +5, Dissimulação (Esconder-se) +8, Combate Desarmado: Luta

Romana +6

VANTAGENS: Resistente, Mateiro

DEFEITOS: Ódio (criaturas bípedes), Orgulhoso

HABILIDADES ESPECIAIS:

CASCA: A casca do Velho Salgueiro Homem é resistente e absorve 2 pontos de dano por ataque.

ENCANTOS: O Velho Salgueiro Homem pode lançar os encantos *Estilhaçar Armas Brancas*, *Mudez*, *Urdidura da Névoa*, *Desorientação*, *Sono* e *Grilhões Mágicos*, todas sem o uso de palavras ou gestos. Ele também tem *Pensamentos Revelados* e *Linguagem da Mente* como habilidades.

TRAGAR: Se conseguir um sucesso extraordinário num ataque do tipo "agarrar", o Velho Salgueiro Homem fará o alvo inteiro desaparecer em seu âmago oco. As vítimas, uma vez lá dentro, ficam aprisionadas num espaço apertado e não podem se mover. Ficam sujeitas a uma penalidade igual a -10 em qualquer tentativa de se libertar, e ele consegue espreme-las, provocando dano normal. O Velho Salgueiro Homem pode manter no máximo uma vítima do tamanho de um homem ou elfo, ou duas vítimas do tamanho de hobbits ou anões. Qualquer pessoa aprisionada no âmago do Velho Salgueiro Homem pode se comunicar com ele por meio da habilidade da árvore, quer a vítima tenha ou não esse poder.

O Velho Salgueiro Homem é tecnicamente um huorn, uma árvore inteligente e capaz de se locomover. Velho como é, porém, é improvável que deseje sair de seu lugar à beira do Rio Voltavime. Caso isso venha a acontecer um dia, ele descobrirá que suas raízes à beira do rio são profundas demais para que ele consiga se desenraizar. Ele está preso ali até o fim dos tempos.

É impossível conhecer a origem do Velho Salgueiro Homem, mas é possível que o próprio Tom Bombadil tenha despertado a criatura, assim como o resto das árvores da Floresta Velha. Ou poderiam ter sido os elfos quando chegaram pela primeira vez à região eras atrás. Em todo caso, as árvores da Floresta Velha não são nada alegres, e a maioria delas compartilha da mesma sorte que o rancoroso Velho Salgueiro Homem.

versar. Há também uma cozinha grande. A cozinha ostenta uma porta de fundos que leva a uma área plana voltada para as colinas acima. Há também uma horta lá fora, bem como um estábulo que tem lugar para várias montarias, incluindo-se o pônei de Tom, Bolo-fofo.

O quarto de Tom e Fruta D'Ouro ocupa a maior parte do andar de cima. Tom também mantém ali uma pequena oficina, onde gasta muitas horas em algum projeto. Há também uma sala de estar aconchegante e reservada, boa para se fumar um cachimbo e tomar-se uma bebida.

Há uma água-furtada pegada ao lado norte da casa. Foi acrescentada depois da construção do resto da casa, como um quarto de hóspedes. Há quatro camas ali, e um banco ao longo da

parede fronteira. As janelas do lado oeste do quarto voltam-se para um lindo jardim florido e uma vista espetacular da Floresta Velha mais adiante.

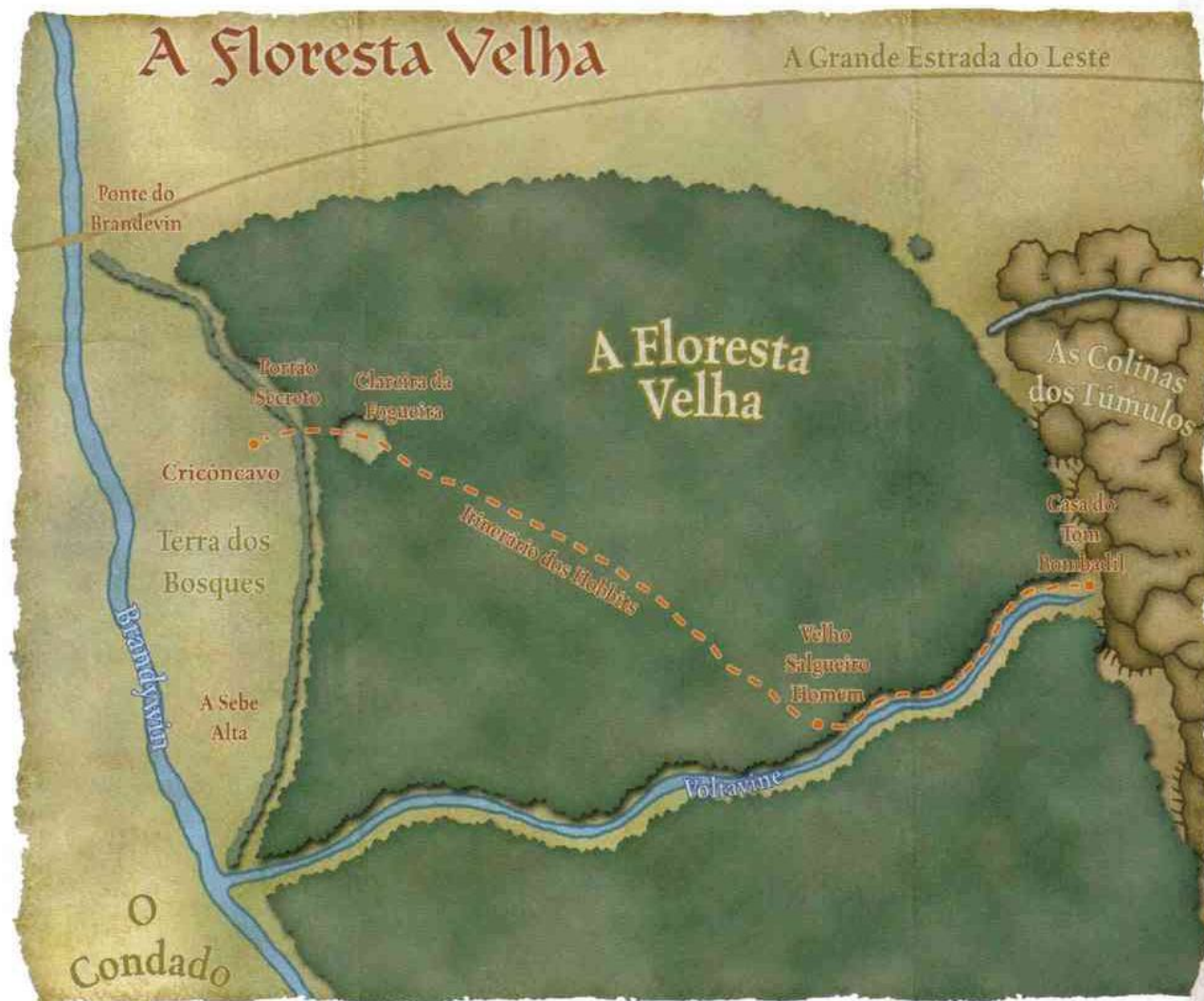
GANCHOS PARA AVENTURAS

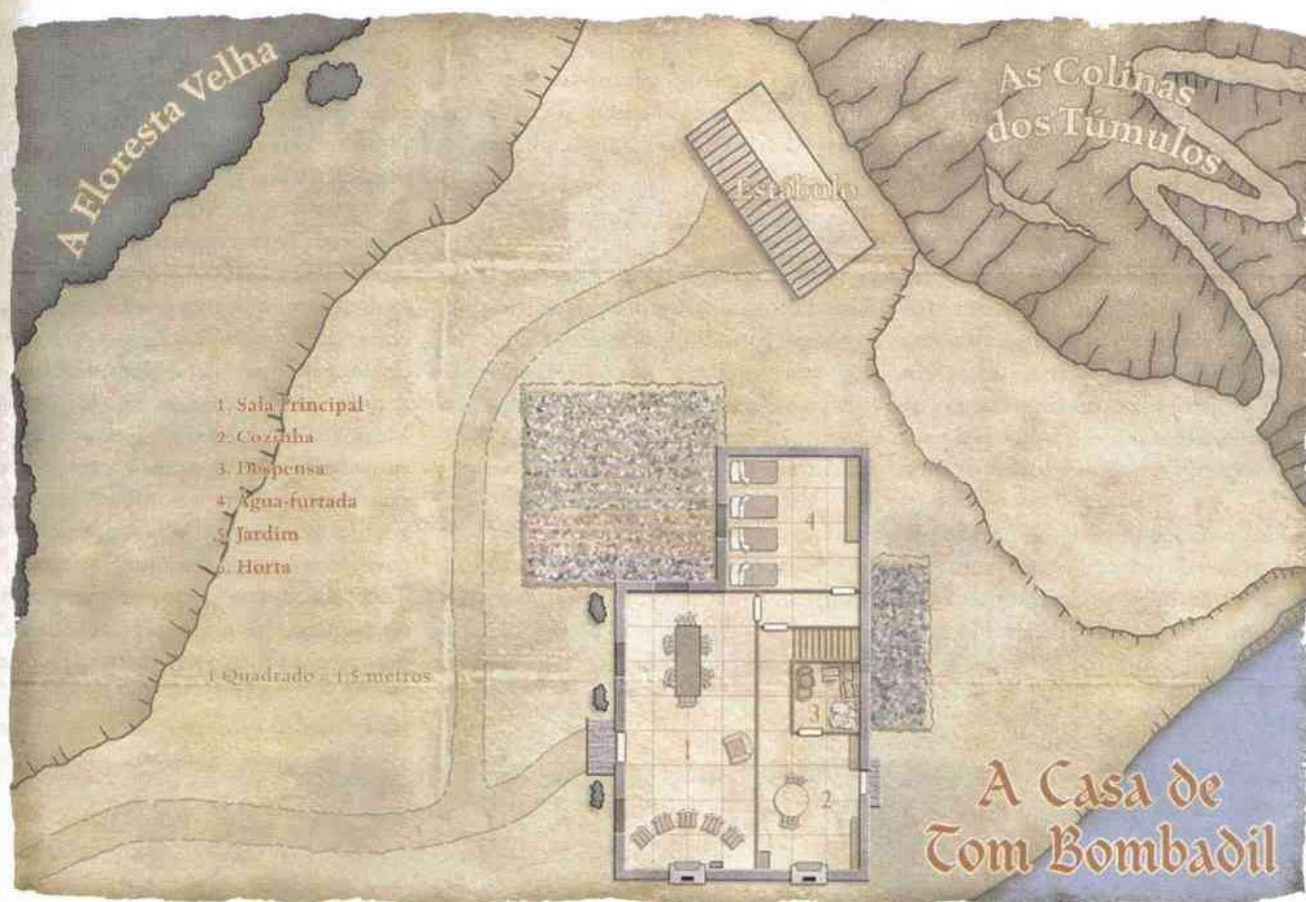
Para crônicas que tenham início no Condado ou que de algum modo migrem para lá, a Floresta Velha é o lugar perfeito para uma ou duas aventuras. Veremos a seguir três idéias de aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

A CAÇADA: (curta) Por algum motivo, Espalha-Ouro Brandebuque enfiou na cabeça que a Floresta Velha poderia ser um belo lugar para uma

caçada. Assim, ele encoraja todos os visitantes do Condado a pôr à prova suas habilidades como caçadores na Floresta Velha. Promete a quem conseguir trazer um gamo dos bosques escuros a gratificação de 1 peça de ouro, uma bela soma para a maioria das peles.

Os Brandebiques não se importam em deixar os potenciais caçadores entrar na floresta usando o portão particular pelo qual Merry levou Frodo e os demais quando fugiam dos Cavaleiros Negros. Entretanto, sempre tomam o cuidado de trancar a porta assim que os caçadores entram. Durante o dia, um guarda fica postado ao lado do portão para deixar os tais caçadores voltarem à Terra dos Buques, mas, à noite, poucos se dispõem (se é que alguém o faz) a permanecer num posto como aquele.





A CRIANÇA PERDIDA: (média) Uma criancinha Brandebuque de nome Isabela desapareceu. Ela foi vista pela última vez em férias com a família em Fim da Sebe, perto da foz do Voltavime. A família teme que ela tenha entrado na Floresta Velha e se perdido. Procuram desesperados alguém que possa ajudá-los, e boa parte da Terra dos Buques apresenta-se para tanto. Se alguns forasteiros resolverem dar uma mãozinha, isso certamente aumentaria o prestígio deles aos olhos dos hobbits locais, incluindo-se aí o Senhor da Sede do Brandevin.

A FLORESTA INVASORA: (longa) Ao longo dos anos, as árvores da Floresta Velha cresceram ocasionalmente perto dos limites da Sebe Alta. A princípio, os Brandebuques estavam dispostos a deixar que o fizessem, mas houve muitos

problemas por causa disso. Por fim, eles decidiram limpar uma área de pelo menos 30 metros em volta da Sebe Alta. As árvores ressentem-se dessa invasão adicional de suas terras. Elas aproveitam toda e qualquer oportunidade de se aproximar ainda mais da Sebe Alta.

Os Brandebuques descuidaram-se do desbaste das árvores durante alguns anos e a situação tornou-se calamitosa. Eles precisam de ajuda para voltar a afastar a floresta de suas fronteiras. Isso poderia levar muito tempo e certamente envolveria os heróis numa série de diferentes confrontos à medida que os habitantes da Floresta Velha — incluindo-se aí as árvores e o Velho Salgueiro Homem — lutam com eles por essa estreita faixa de terra calorosamente disputada.

O PÔNEI SALTITANTE

“Sobre a porta estava pintado, em letras brancas: O Pônei Saltitante de Cevado Carrapicho.”

— *A Sociedade do Anel*

O Pônei Saltitante é a principal estalagem de Bri. Devido à sua longa e célebre história, a pequena e modesta vila de Bri é uma das localidades mais multiformes de toda a Terra-média. Os homens de Bri consideram-se descendentes dos primeiros homens a povoarem o Oeste. Os hobbits também vivem em Bri e, do mesmo modo, consideram-se descendentes dos primeiros hobbits a viver no Oeste. Devido à localização central de Bri, O Pônei Saltitante é fre-

A Estalagem do Pônei Saltitante



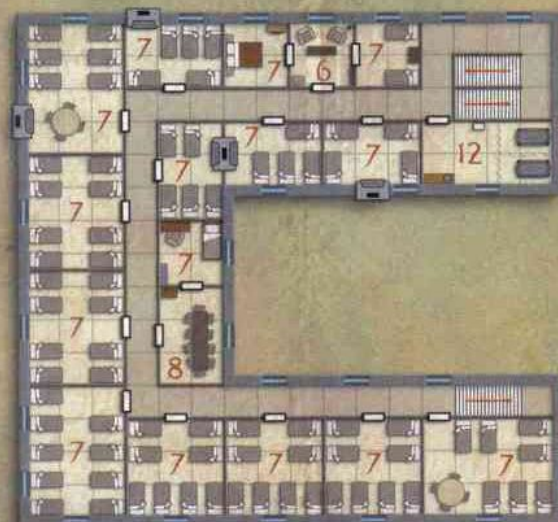
PRIMEIRO

ANDAR



SEGUNDO

ANDAR



TERCEIRO

ANDAR



1. Arcada

2. Pátio

3. Estábulo

4. Sala de Estar

5. Cozinha

6. Sala de Espera

7. Dormitório

8. Refeitório Reservado

9. Quarto para Hobbits

10. Quarto de Carrapicho

11. Depósito

12. Banheiro

1 Quadrado = 1,5 metros

qüentado por homens da Terra Parda, assim como por elfos de Forlindon e Harlindon, e anões das distantes Montanhas Azuis.

Embora o Condado esteja apenas 128 quilômetros a oeste de Bri, O *Pônei Saltitante* recebe poucos visitantes de lá. A gente do Condado tem uma certa tendência a ser retraída, e visitantes de Gondor ou Rohan são mais comuns que hobbits da Quarta Oeste.

PANORAMA

Construído na encosta da colina central de Bri, O *Pônei Saltitante* é uma estalagem grande, de cinco andares, que atende principalmente aos homens e hobbits de Bri. Uma placa grande pende sobre a porta, com os dizeres "O PÔNEI SALTITANTE de CEVADO CARRAPICHO", e retrata um pônei branco sobre as patas traseiras.

A estalagem abre quase todos os dias, desde pouco antes do meio-dia até bem depois da meia-noite, geralmente até uma da manhã. Estrangeiros não são apenas bem vindos ali: são esperados. Boa parte do sucesso d'O *Pônei Saltitante* deve-se aos visitantes freqüentes que utilizam tanto a Grande Estrada do Leste quanto o Caminho Verde como rota comercial. Até mesmo os Guardiões do Norte, que inspiram desconfiança em muita gente — inclusive as pessoas de Bri — são visitantes freqüentes ali.

Nos anos que antecederam a Guerra do Anel, passou-se a desconfiar ainda mais dos estrangeiros, e os habitantes locais olhavam com suspeita para qualquer um que agisse de forma estranha. Os Nove, na época, estavam por toda parte, e as pessoas falavam de homens vestidos de negro vagando pela região. As atividades de trolls, orcs e outras criaturas terríveis do que restara do reino setentrional de Angmar tornaram-se mais freqüentes. Desconfiava-se mais dos homens que dos elfos e anões porque os primeiros eram facilmente vitimados pela influência da Sombra. No final da Terceira Era, desconfia-se dos terrapardenses do sul, apesar de

serem remotamente aparentados à gente de Bri.

Quase não se vê violência n'O *Pônei Saltitante*. Os homens e hobbits de Bri não hesitam em expulsar qualquer estrangeiro com tendências violentas, e Cevado vê a altercação ocasional entre os fregueses como pouco mais que diversão. A comida e a bebida n'O *Pônei Saltitante* são boas e abundantes, e poucos daqueles que passam algum tempo ali têm muito com que se preocupar.

MERCADORIAS E SERVIÇOS

Os visitantes d'O *Pônei Saltitante* podem contar com uma boa refeição e um lugar aquecido onde dormir. O car-dápio atende tanto aos homens quanto aos hobbits, e há quartos de tamanho normal disponíveis, assim como quartos para hobbits.

Em geral, as mercadorias e os serviços em Bri custam três ou cinco vezes mais que os preços básicos listados no *RPG Senhor dos Anéis*. Consulte a tabela a seguir para mais detalhes.

Uma refeição comum é composta de sopa, fatias de rosbife, pão preto, manteiga, um naco de queijo curado e uma torta de amora. Uma boa refeição inclui carne quente, geralmente carneiro assado, batatas, molho e pão branco com melado.

O cavaliço de Cevado, Bob, é capaz de encontrar e arranjar qualquer uma das opções de viagem listadas para os fregueses d'O *Pônei Saltitante*.

Além disso, Cevado dispõe-se a comprar animais dos que andaram caçando ultimamente, embora não goste que as pessoas entrem em seu estabelecimento arrastando animais mortos. Gamo e javali são a única caça nativa da área. Cevado paga 2 dp pela carcaça de

TABELA 3.1: PREÇOS N'O PÔNEI SALTITANTE

COMIDA E BEBIDA	PREÇO
Cerveja, caneca	10 dc
Comida boa, 1 semana	1 dp
Comida comum, 1 semana	40 dc
Comida, provisões de viagem, 1 semana	20 dc
Refeição boa	1 dp, 20 dc
Refeição comum	60 dc
Erva-de-fumo, uma algibeira	50 dc
Vinho de Dorwinion, copo	80 dc
Vinho comum, copo	20 dc
Vinho de Dorwinion, odre	1 PP
Vinho comum, odre	1 dp
SERVIÇOS	
Estalagem comum, pernoite	50 dc
Banho quente	50 dc
Roupas lavadas	5 dp
ANIMAIS E VEÍCULOS	
Barco	2 dp
Carreta	2 PO
Cavalo de montaria	2 PP
Cavalo de batalha	4 PP
Pônei	1 PP
Sela e arreios	1 dp
Carroção	4 PO

um javali morto recentemente, e 4 dp pela de um gamo.

Cevado pode ser convencido a manter qualquer coisa que o freguês considere valiosa demais no cofre de seu quarto. Entretanto, ele é cauteloso quanto a ajudar pessoas que se comportam de modo suspeito.

TÉRREO

ENTRADA: A entrada é coberta por um arco de pedra que proporciona um grato alívio aos visitantes castigados pela chuva e pela neve. O chão ali é de terra batida.

PÁTIO: O pátio fica a céu aberto. Quando um freguês deseja partir, ele notifica Cevado e Bob traz o cavalo ou o pônei do freguês até o pátio, encilhado e arreado. O chão ali também é de terra batida.

A SALA DE ESTAR: Oito mesas redondas e duas mesas compridas acomodam um total de 44 pessoas (quatro em cada mesa redonda, seis em cada mesa comprida). Ao bar podem se sentar seis pessoas, e é onde Cevado pode ser geralmente encontrado, servindo bebidas, quando não está servindo a comida. O espaço aberto próximo à lareira é a área tradicional para menestréis contarem histórias, cantarem suas canções ou divertirem os fregueses de algum outro modo em troca de moedas. Muitos hóspedes, depois de fartarem-se de bebida, são convidados a regalar os locais com uma canção ou uma história. Os habitantes da região julgam a maioria dos estrangeiros pela maneira como respondem a esse pedido. Os que se mostram realmente divertidos são sempre bem vindos n' *O Pônei Saltitante*. Os mais reservados, como Passolargo e muitos dos outros Guardiões que freqüentam o lugar, são simplesmente tolerados pelos fregueses.

SALA DE ESPERA: Da mesma forma que a sala de estar, a sala de espera tem uma lareira, além de cadeiras e mesas. Um divã se oferece para o descanso. A sala é usada principalmente por hóspedes à espera de que Cevado ou seus empregados arrumem um quarto ou

liberem uma mesa. Os hóspedes que desejam conversar em particular entre si, longe do barulho da sala de estar, descobrem que esta sala é o perfeito local de reuniões.

QUARTOS PARA HOBBITS: Todos os quartos d' *O Pônei Saltitante* são mobiliados de maneira similar, independente do tamanho. Todos os quartos têm uma cama, uma cômoda com gavetas para se guardar roupas, um cofre — geralmente ao pé da cama — para se guardar objetos valiosos, e uma bacia de cerâmica para a higiene pessoal. A água da bacia é trocada todas as manhãs e todas as noites por Nob. A única diferença significativa entre os quartos para hobbits e os quartos para homens é o tamanho. Como *O Pônei Saltitante* foi construído na colina de Bri, o piso da parte leste é inclinado. Em direção aos fundos da estalagem, os pisos dos quartos para hobbits são mais altos do que o piso das áreas comuns, dando aos aposentos menores um ar de aconchego, perfeito para um hobbit, mas um homem iria achá-los terrivelmente apertados.

COZINHA: A esposa de Cevado, Gwendolyn, dirige a cozinha e prepara a comida. É auxiliada por duas aprendizes. O almoço geralmente pede carnes frias, e a lareira não é acesa antes das três da tarde. Daí em diante, há sempre alguma coisa cozinhando, e o cheiro de carne e pão assados é quase irresistível. Nos dias quentes, o calor da cozinha também pode ser bastante opressivo. As despensas contêm alimentos secos, verduras, legumes, temperos, potes e panelas. Em geral, os heróis que estão em busca de algum dinheiro podem encontrar trabalho ali, consertando utensílios de metal velhos e desgastados.

QUARTO PARTICULAR DE CEVADO: Cevado e sua esposa vivem no local. Os quartos são lindamente mobiliados. Há uma cama grande, uma mesa e uma cadeira, e uma estante de livros que contém o livro razão de Cevado. Um cofre sob a cama contém as economias de Cevado: 300 PP.

ESTÁBULOS: O domínio de Bob, o cavaleiro, os estábulos têm baias para 12 cavalos ou pôneis. Há também uma

área maior para se guardar carroções que porventura se detenham na estalagem.

ANDARES SUPERIORES

Esses pisos em forma de U apresentam essencialmente a mesma disposição. Existem vários quartos privados de tamanho variável disponíveis em todos os andares, todos mobiliados da mesma forma que os quartos para hobbits descritos acima, embora maiores em escala. A chaminé da grande lareira partilhada pela cozinha e pelo quarto particular de Cevado atravessa todos os pisos. O calor fornecido por ela é usado para manter o lugar aquecido, e cada piso tem um quarto grande com um banheiro e uma cisterna de água aquecida pela proximidade em relação à chaminé de alvenaria.

PERSONALIDADES

Além de Cevado Carrapicho, há uma série de personalidades importantes que passam muito tempo n' *O Pônei Saltitante*. Elas são descritas a seguir.

Todas as personalidades que veremos a seguir são descritas usando-se a seguinte notação abreviada: **NOME:** (sexo, raça, ordem: Evoluções, Perícias). Apenas as perícias de graduação mais alta, ou as mais pertinentes, são listadas. Os personagens podem ter muitas perícias não listadas com graduações iguais a 1 ou 2.

GWENDOLYN CARRAPICHO: (sexo feminino, habitante de Bri (Povo Médio), Artífice: 1 Evol, Ofício: Cervejaria +3, Ofício: Culinária +3.) Gwendolyn é tão corpulenta e afogueada quanto o marido, particularmente porque ela passa literalmente a maior parte de seus dias trabalhando sem descanso sobre um fogão quente. Ela é encarregada da cozinha d' *O Pônei Saltitante*, mas é um pouco tímida, preferindo deixar o marido lidar com os fregueses enquanto ela trabalha nos bastidores.

NOB: (sexo masculino, hobbit, Artífice: 0 Evol, Observar (Avistar) +3.) Nob é um jovem hobbit de Bri que ganha a vida como serviçal de Cevado. Ele

serve bebidas, limpa as mesas e cuida dos quartos para os hóspedes. Sua família inteira vive em Bri e é respeitada pelos habitantes locais. Ele aspira a uma posição de maior importância na estalagem, mas ainda não sabe bem qual seria ela.

BOB: (sexo masculino, habitante de Bri (Povo Médio), Artífice: 1 Evol, Condutor (Carretas) +3.) Bob é o encarregado dos estábulos d'O *Pônei Saltitante*. Tem experiência com freios e arreios, e conhece bem o valor de cavalos e pôneis. Se os jogadores quiserem comprar cavalos, Bob é o homem a se procurar.

BILL SAMAMBAIA: (sexo masculino, habitante de Bri (Povo Médio), Gatuno: 3 Evol, Intimidar (Medo) +5, Observar (Avistar) +4, Esquadrinhar +3, Inquirir (Conversar) +4.) Um cidadão de Bri e um freguês d'O *Pônei Saltitante*, Bill Samambaia tem um segredo. Ele está a serviço de Saruman, o Sábio, que lhe mandou comunicar qualquer notícia sobre atividades dentro e ao redor de Bri, especialmente novidades relacionadas ao Condado.

GANCHOS PARA AVENTURAS

O *Pônei Saltitante* é o clássico ponto de partida de qualquer aventura, grande ou pequena. Veremos a seguir três idéias de aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

UM LADRÃO INFILTRADO: (curta) Uma das heroínas, regalando-se no bar d'O *Pônei Saltitante*, é abordada por um homem sujo e desganhado. Ele pergunta se uma guerreira perspicaz como ela estaria interessada em adquirir uma arma de excelente qualidade. Afastando seu manto encardido, ele mostra uma espada realmente muito boa. Provavelmente, a honrada PdJ declinará (ou não — a aventura torna-se definitivamente mais interessante se ela aceitar a oferta). Não conseguindo vender a espada a nenhum dos outros fregueses, o terrapardense aluga um quarto para passar a noite e dirige-se ao andar de cima.

Não muito depois, chega a milícia da vila com um Guardião a reboque. A espada do Guardião — uma herança de família — foi roubada enquanto ele dormia, na cidade vizinha de Valão. Ele seguiu os rastros do ladrão até O *Pônei Saltitante*. Os heróis agora precisam se decidir a ajudar ou ignorar o Guardião. Se o ignorarem, o ladrão — que, embora sujo e desganhado, é bastante capaz — deixará o Guardião terrivelmente ferido e escapará. Somente com a ajuda dos heróis o Guardião terá alguma chance de recuperar sua herança.

OVELHAS DESAPARECIDAS: (média) Derry Tabaco, um importante fazendeiro hobbit da cidade vizinha de Estrado, entra correndo n'O *Pônei Saltitante* uma noite, procurando por qualquer membro da milícia que esteja de folga. É claro que não haverá nenhum miliciano ali presente — do contrário, eles é que entrariam na aventura, e não os heróis. Derry fala com intensa agitação sobre uma criatura imensa e corpulenta que invadiu seu celeiro e roubou algumas de suas ovelhas. Derry está muito nervoso e teme pela vida de sua esposa e filhos.

As pessoas na estalagem dão risada e zombam dele, dizendo: "Provavelmente foi um dos seus filhos panacas que deixou a porta aberta!" Derry explica que a porta foi arrancada dos gonzos. As coisas começam a ficar mais sérias, e os heróis devem socorrer a família de Tabaco, já que ninguém mais parece estar disposto a levá-lo a sério. A fera corpulenta em questão é um troll em busca de uma refeição fácil. O número de trolls envolvidos dependerá de quantas evoluções apresentarem os PdJs.

BRI SOB CERCO: (longa) De vez em quando, os orcs do Norte descem as colinas montados em seus lobos para atacar Bri. Geralmente são frustrados em suas tentativas pelos Guardiões que colocaram a região sob sua proteção. Entretanto, os Guardiões estão ocupa-

dos com outras incumbências no momento, e uma pequena força de orcs conseguiu chegar até Bri e está literalmente batendo aos portões da vila. Cabe aos heróis organizar e liderar a resistência contra essas criaturas hediondas.

VALFENDA

"Essa casa era, como Bilbo tinha dito muitas vezes, 'uma casa perfeita, para quem gosta de comer ou dormir, de contar histórias ou de cantar, ou apenas de se sentar e pensar nas coisas (...)'"

— A Sociedade do Anel

Entre os contrafortes das encostas ocidentais das Montanhas Sombrias, a bela e dispersa quinta de Imladris ("Valfenda", em sindarin) jaz oculta às forças do mal, o que faz dela um dos refúgios mais estimados dos Povos Livres.

PANORAMA

Em 1697 SE, Elrond liderou um grande número de noldorin que fugia da destruição de Eregion pelas forças de Sauron. Explorando o território em busca de um lugar onde pudessem se estabelecer novamente, ele encontrou um vale protegido nas encostas mais baixas da face oeste das Montanhas Sombrias, um lugar através do qual um afluente do Rio Bruinen ("Ruidoságua", em sindarin) corria rápido e gelado. Estabeleceu ali um refúgio, um lugar conhecido como a Última Casa Amiga.

Uma trilha escondida foi construída posteriormente, ligando Valfenda aos Portos Cinzentos pela Grande Estrada do Leste, passando pelo centro de Eriador. Os elfos de Valfenda que desejavam cruzar o Mar tomavam essa rota para oeste, rumo às terras que jazem além, mas muitos ficaram em Valfenda durante séculos ou mais.



MIRUVOR

— É muito precioso.
É miruvor, o licor de
Imladris.”
— Gandalf,
A Sociedade do Anel

Os elfos de Valfenda apreciam a bebida e produzem para si e para os amigos o mais maravilhoso dos licores. *miruvor* é o nome que dão a essa maravilhosa bebida. É doce e fragrante, e os que dele bebem descobrem que o calor conferido por ele rapidamente chega às pontas dos dedos das mãos e dos pés.

O personagem que beber mesmo que apenas um gole de *miruvor* ganhará um bônus igual +4 nos testes de Vigor para resistir à fadiga, aos efeitos da exposição ao frio, à sonolência etc. Esse efeito dura uma hora. Ele também readquire automaticamente um Nível de Fadiga perdido.

Há poucas estruturas em toda Valfenda, que é pouco mais do que uma plataforma plana de rocha elevando-se acima do Bruinen, que desce as montanhas em cascatas. A maior delas é a Última Casa Amiga, mas há também um estábulo e uma forja aninhados na face íngreme do vale. Um outro alpendre pequeno abriga a destilaria na qual os elfos preparam *miruvor*, o licor de Valfenda, famoso por seus poderes de cura.

O vale todo é tomado por árvores bem cuidadas, flores e outras plantas. A arquitetura do lugar quase parece uma continuação das árvores, como se os elfos tivessem se dado ao trabalho de modelar os troncos nos padrões que desejavam antes de cortá-los e instalá-los.

A localização de Valfenda não é segredo para os elfos e seus amigos, mas os servos da Sombra não conseguem sequer imaginar onde fica a trilha que leva ao lugar. Isso deve-se ao fato de

Elrond possuir Vilya, o mais poderoso dos Três Anéis. Se Sauron conseguisse pôr as mãos no Um Anel, a mente de Elrond lhe seria instantaneamente revelada, mas, até isso acontecer, será impossível ao Senhor do Escuro achar o lugar, não importa o quanto venha a tentar.

A ÚLTIMA CASA AMIGA

A casa de Elrond é um lugar de beleza e conforto inigualáveis. Sobre tudo, é um refúgio das atribulações do mundo exterior. Apesar disso, os elfos que vivem ali não ignoram essas atribulações. De Elrond ao mais humilde deles, estão todos profundamente preocupados com o avanço da Sombra sobre a terra. Em todo caso, os elfos são providentes e sabem que se todo o resto da Terra-média cair, Valfenda não conseguiria resistir sozinha. A Última Casa Amiga é um lugar desconexo: sempre há mais alguma coisa a descobrir. No piso térreo, há dois grandes salões que aparecem com destaque em *A Sociedade do Anel*.

O primeiro deles é o principal salão de banquetes, onde todos os habitantes de Valfenda podem ceiar ao mesmo tempo. Tradicionalmente, Elrond sen-

ta-se à cabeceira da mesa principal, que se acha elevada sobre um tablado. Glorfindel senta-se perto dele, de um lado da mesa, e algum outro personagem importante senta-se do outro lado. Sendo Arwen a anfitriã, sua cadeira — coberta por um dossel — fica no centro da mesa, permitindo-lhe conversar com vários convivas durante o jantar. Em geral, há outras mesas espalhadas pelo salão. É uma grande honra partilhar da mesa de Elrond e a maioria dos hóspedes de Valfenda é dado esse privilégio.

A outra sala grande é o Salão do Fogo. É para lá que vão os comensais depois de uma refeição no salão de banquetes. Um dos cantos do salão é dominado por uma imensa lareira na qual um fogo ardente é mantido sempre aceso. O lugar não apresenta qualquer outra forma de iluminação a não ser o fogo, e normalmente acha-se vazio, exceto nos dias de especial importância.

Os que ali entram em dias normais em geral procuram simplesmente por um local tranqüilo onde descansar e meditar. Nos dias de festa, entretanto, a sala ressoa com as encantadoras melodias dos músicos élficos, e amigos e familiares são convidados a recitar poemas ou cantar baladas, antigas ou novas, para divertimento de todos.

O resto da casa é tomado pelos aposentos daqueles que ali vivem, assim como banheiros, cozinhas etc. Tem três andares, e escadas e corredores serpenteiam por ela. Há um campanário no alto da estrutura, geralmente usado para chamar as pessoas para refeições, reuniões, ou por qualquer motivo que exija sua presença.

Há um alpendre no lado leste do edifício que dá vista para as altas encostas das Montanhas Sombrias, não muito longe dali. Encontra-se instalado num jardim de beleza inigualável. O alpendre é um ponto de encontro

comum para os que passeiam por Valfenda, e existem cadeiras e bancos espalhados em todo o local. Foi ali que Elrond convocou seu conselho para determinar o destino do Um Anel e, nesse sentido, foi ali que a Demanda da Montanha da Perdição teve início.

Valfenda também possui inúmeras e vastas bibliotecas, cheias de livros e rolos de pergaminho que não podem ser encontrados em nenhum outro lugar da Terra-média. Aqueles que têm acesso a essas bibliotecas ganham um bônus igual a +2 em todas as perícias Acadêmicas enquanto ali estiverem e um dia inteiro depois de partir, desde que passem pelo menos uma hora estudando.

OS HABITANTES DE VALFENDA

Na época da Guerra do Anel, muitas pessoas importantes consideravam



Valfenda seu lar. Além do próprio Elrond, seus filhos gêmeos Elladan e Elrohir viviam ali, assim como Erester, principal conselheiro de Elrond. Arwen também retornara de Lórien para viver em Valfenda mais uma vez, como o fizera na juventude.

Assim que deixou Bolsão depois de sua festa de onzena e um ano, em 3001 TE, Bilbo hospedou-se em Valfenda por um tempo antes de seguir até Valle e a Montanha Solitária. Entretanto, ele acabou retornando a Valfenda para ficar pois, sem o Anel para mantê-lo jovem, a velhice rapidamente compensou o tempo perdido. Quando Frodo e seus amigos chegaram a Valfenda, encontraram Bilbo ali instalado como hóspede permanente de Elrond.

Aragorn foi criado em Valfenda, como todos os herdeiros de Elendil desde a queda do Reino do Norte. Ali, esses jovens estavam a salvo das intempéries do Ermo até atingirem a idade adulta, depois do que uniam-se aos Guardiões e assumiam suas funções como líderes ou futuros líderes. Aragorn volta a Valfenda muitas vezes ao longo dos anos, considerando-a o único lar que um andarilho como ele jamais poderia conhecer.

PERSONALIDADES

Além de Aragorn, Arwen, Elrond e Bilbo, uma série de personalidades importantes passa muito tempo em Valfenda. Elas são descritas a seguir.

Todas as personalidades abaixo são descritas usando-se a seguinte notação abreviada: **NOME:** (sexo, raça, ordem: Evoluções, Perícias). Apenas as perícias de graduação mais alta, ou as mais pertinentes, são listadas. Cada personagem pode ter muitas perícias não listadas com graduações iguais a 1 ou 2.

ELROHIR: (sexo masculino, elfo (meio-elfo — parte sinda, parte noldo e parte dúnadan), guerreiro: 40 Evol, Combate com Armas: Espadas +10, Montar +10.) Elrohir é o filho de Elrond e Celebrián, irmão de Arwen e gêmeo de Elladan. Ele é um dos maio-

res guerreiros de Valfenda e tem toda a confiança de seu pai. Ele é alto e gracioso, com cabelo e olhos escuros.

ELLADAN: (sexo masculino, elfo (meio-elfo — parte sinda, parte noldo e parte dúnadan), guerreiro: 40 Evol, Combate com Armas: Espadas +10, Montar +10.) Elladan é o irmão gêmeo de Elrohir, e os dois são praticamente inseparáveis. Juntos, encarregam-se da segurança das terras ao redor de Valfenda. Apesar do vale propriamente dito estar a salvo da Sombra, há sempre ameaças por perto, e esses dois irmãos assumem a responsabilidade de lidar com elas.

ERESTOR: (sexo masculino, elfo (sinda), mestre da sabedoria: 50 Evol, Saber: Raça (elfos) +12, Saber: Reino (Eriador, Valfenda) +12.) O conselheiro mais confiável de Elrond, Erester estava com ele quando da fundação de Valfenda e jamais deixou seus limites desde então. É Erester quem mantém as vastas bibliotecas de Valfenda. Poucos são os livros que ele ainda não tenha lido. Ele é alto e belo, e tem longos cabelos louros.

GANCHOS PARA AVENTURAS

Valfenda é um dos santuários mais importantes da Terra-média. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

ENCONTRAR VALFENDA: (curta) Se nunca tiverem colocado os pés em Valfenda, os heróis poderão encontrar alguém que precisa desesperadamente fazê-lo. Pode ser um viajante de uma terra distante que deseja aconselhar-se com Elrond, mas não sabe o caminho. Mesmo que os heróis não estejam bem certos quanto ao caminho, o viajante tem informações suficientes para apontar a direção correta. Em todo caso, o viajante precisa de uma escolta para ajudá-lo a chegar a Valfenda em segurança.

Se os heróis conseguirem levar esse viajante solitário em segurança até

Valfenda, terão a eterna gratidão de Elrond. Serão sempre bem vindos na Última Casa Amiga.

ENCONTRAR FRODO: (média) Se a sua crônica se passar na mesma época da Guerra do Anel, você terá uma oportunidade interessante de fazer com que os heróis representem um papel importante na história. Quando ficar claro que Frodo está fugindo dos nazgûl, Elrond enviará todos os que estiverem dispostos ou prontos a enfrentar os Cavaleiros Negros para encontrar o hobbit e seus amigos. Se os heróis estiverem em Valfenda na ocasião, eles certamente serão requisitados.

Enquanto Glorfindel cavalga rumo oeste ao longo da Grande Estrada do Leste, Elrond também envia olheiros para o norte e para o sul, na esperança de encontrar os viajantes caso estes tenham precisado contornar a estrada para alcançar Valfenda. São muitas as oportunidades de aventura, inclusive um confronto com um nazgûl que tenha pensado o mesmo que Elrond, ao menos até Frodo ser ferido no alto do Topo do Vento. Mesmo que não encontrem Frodo, os heróis podem ainda distrair os Espectros do Anel, particularmente se houver um hobbit no grupo. É certamente uma aventura arriscada, mas o destino do Anel está literalmente em jogo.

NAS MATAS DOS TROLLS: (longa) Com a ascensão de Sauron, os trolls da Charneca Etten estão em atividade e procuram ocupar as colinas florestadas de Rhudaur, agora coloquialmente denominadas "Matas dos Trolls". Alguns partiram para se juntar ao exército de Sauron, mas os que permaneceram perto de casa estão resolvidos a causar o maior número possível de problemas para os Povos Livres.

Elrond pede aos heróis que ajudem seus filhos Elladan e Elrohir a forçar os trolls a retornar às suas cavernas, ou pelo menos a manter a Grande Estrada do Leste livre desses monstros. Do contrário, ele receia que Valfenda possa ser isolada do mundo exterior. Esse tipo de ação poderia levar várias semanas para se completar, já que os trolls encon-

tram-se entrincheirados em suas terras e nada inclinados a dar ouvidos à razão.

O PASSO DO CHIFRE VERMELHO

— Se subirmos pela passagem que chamamos de Passo do Chifre Vermelho, sob a encosta mais distante de Caradhras, desceremos através da Escada do Riacho Escuro, chegando ao vale dos Anões.

— Gandalf, A Sociedade do Anel

As Montanhas Sombrias são um dos maiores obstáculos às viagens entre Eriador e pontos no leste da Terra-

média. Na época da Guerra do Anel, o desfiladeiro próximo ao Rio de Lis encontra-se ameaçado pelos orcs das montanhas, embora os beornings mantenham desimpedido o Passo Alto, a passagem do Leste para Valfenda, por sobre as montanhas. Entretanto, os servos da Sombra estão ativos em toda a Floresta das Trevas, e o desfiladeiro e as terras entre a floresta e as montanhas acham-se infestados de orcs. A estrada subterrânea que passa pela Vila dos Orcs, por exemplo — como mostrado em *O Hobbit* —, é perigosa demais para que alguém queira tentá-la intencionalmente.

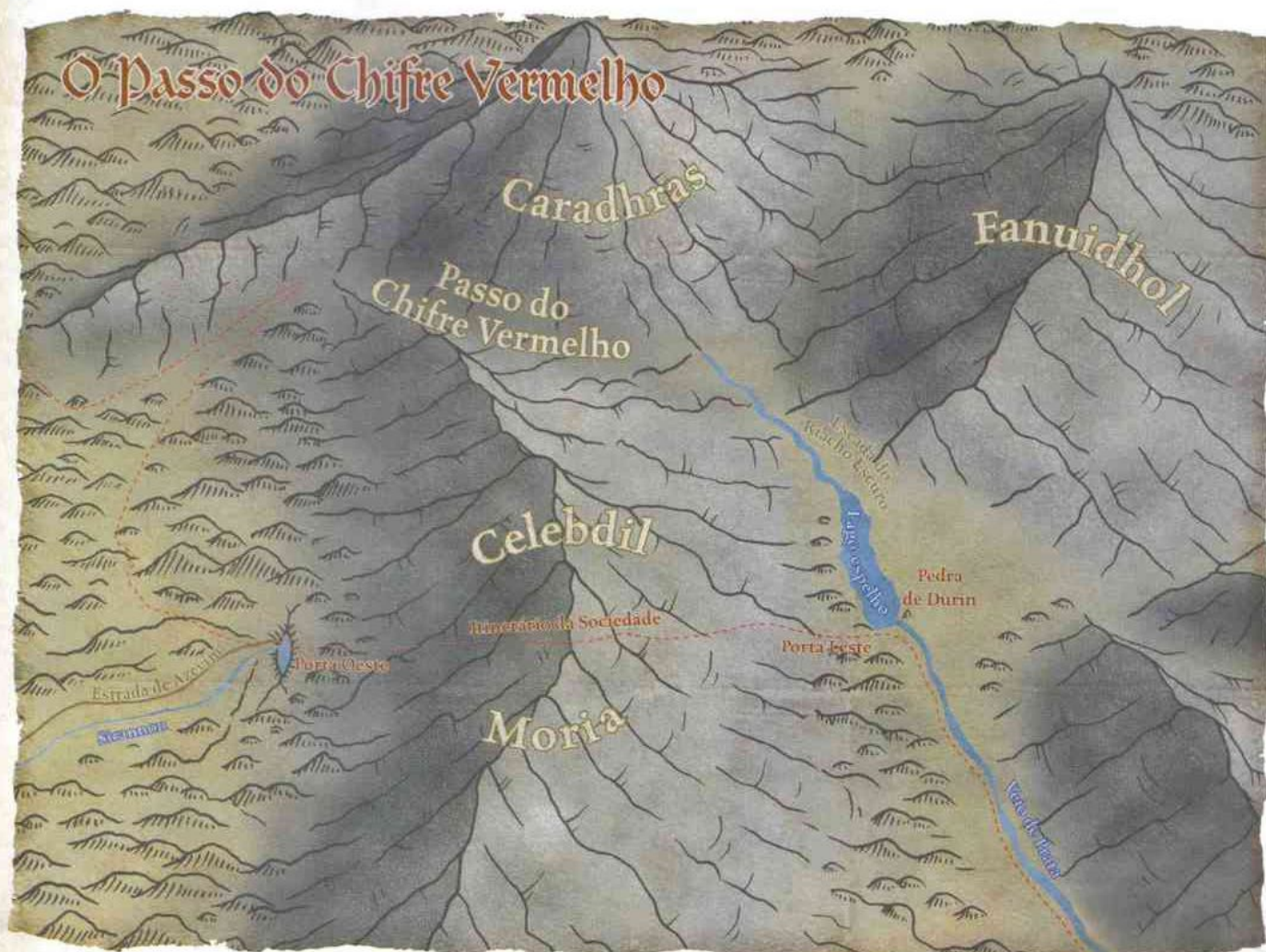
É possível contornar as montanhas ao sul, atravessando-se o Desfiladeiro de Rohan, uma campina estreita que se estende entre as Montanhas Sombrias, ao norte, e as Montanhas Brancas, ao sul. Entretanto, depois de Saruman revelar sua aliança com o Senhor do

Escuro, essa rota deixa de ser segura.

Com isso, restam apenas dois outros caminhos através das Montanhas Sombrias, os únicos disponíveis à Comitiva do Anel quando embarcaram na Demanda da Montanha da Perdição. O mais perigoso — ou assim parecia, a princípio — era tentar a rota subterrânea através do reino perdido dos anões de Moria. O outro é o Passo do Chifre Vermelho.

PANORAMA

O Passo do Chifre Vermelho é uma passagem natural através das Montanhas Sombrias, logo ao sul de Caradhras ("Chifre Vermelho", em sindarin), uma das três montanhas sobre Moria. Denominado Barazinbar pelos anões, esse pico encontra-se coberto por neves eternas. Embora o cume esteja coberto de neve, as faces íngremes de Caradhras



ATHELAS

"Quando o sopro negro desce / e a sombra da morte cresce / e toda a luz se desfaz, / vem athelas! vem athelas! / Vida dos que morrendo estão, / Que o rei detém em sua mão.

— O Retorno do Rei

Athelas é uma planta especial com folhas verdes e alongadas. Era encontrada originalmente em Númenor, mas os dúnedain a trouxeram para a Terra-média ao escapar da destruição de sua pátria. Na época da Guerra do Anel, a planta — também conhecida como folha-do-rei — é encontrada apenas nos lugares onde os dúnedain viveram ou acamparam outrora, como o Topo do Vento.

Embora alguns, como Passolargo, saibam que a erva é especialmente poderosa como auxiliar do processo de cura, esse conhecimento não é corrente, e muitos consideram-na inútil. No filme, quando Passolargo pede a Sam que procure por *athelas*, Sam sabe a que o Guardião está se referindo, mas não compreende o valor da planta. Mesmo sendo um jardineiro instruído, ele acredita tratar-se de uma erva daninha. Em *O Retorno do Rei*, o mestre-de-ervas das Casas de Cura em Minas Tirith também desconhece seu poder. Ao que parece, não é incrivelmente bela e não ostenta flores que um transeunte possa apreciar.

Se adequadamente preparadas, as folhas de *athelas* apresentam fortes poderes de cura. As folhas têm uma fragrância doce e intensa quando moidas. Esmagadas as folhas — ou transformadas em infusão —, a fragrância confere um bônus igual a +3 a todos os testes de Cura realizados sobre quem a inalar, bem como a todas as jogadas para se resistir à fadiga provocada por esses testes. Se o herói que utilizar a *athelas* possuir a vantagem Mãos que Curam, esse bônus é duplicado (+6). Os que vierem a inalar *athelas* dessa maneira recuperarão Níveis de Fadiga perdidos duas vezes mais rápido que o normal.

são de um vermelho-escuro, uma indicação, talvez, da grande quantidade de ferro que pode ser encontrada em seu núcleo. É esta cor e a forma nitidamente definida da montanha que lhe dão o nome de Chifre Vermelho. O único veio de *mithril* encontrado na Terra-média localizava-se sob Cara-dhras, o que explica sua raridade e por que os anões o estimavam tanto. Foi enquanto escavavam sob o Chifre Vermelho que os mineradores de Moria também despertaram o Balrog de Moria e, assim, o nome da montanha deixa um travo amargo na garganta dos anões.

Apesar de ser um dos poucos meios de se atravessar as Montanhas Sombrias, o Passo do Chifre Vermelho é renomado pelo tempo inclemente. Foi o tempo que rechaçou a Comitiva quando esta tentava atravessar o desfiladeiro no auge do inverno. Por fim, a neve venceu, e eles decidiram tentar Moria.

No filme, é Saruman quem provoca a nevasca que impede o avanço da Sociedade. Entretanto, isso não fica tão claro no romance. Embora possa tratar-se realmente de obra de Saruman, os membros da Sociedade atribuem o azar com o tempo alternativamente a Sauron ou mesmo ao próprio espírito da montanha.

Em épocas mais quentes, deve ser muito mais fácil empreender a jornada através do Passo do Chifre Vermelho. São cerca de 64 quilômetros em linha reta, apesar de se tratar de uma trilha íngreme, com muitas estradas em ziguezague, o que aumenta em muito a sua extensão. Na extremidade oriental,

porém, liga-se à Escada do Riacho Escuro, uma trilha muito mais fácil que acompanha um riacho encachoeirado que desce a passagem e deságua no Lago-espelho, no coração do Vale do Riacho Escuro.

De dezembro a fevereiro, entretanto, é provável que o desfiladeiro esteja bloqueado pela neve. Há 2 chances em 6 de algo assim já ter acontecido no início de qualquer viagem nessa época do ano.

Enquanto os heróis caminham penosamente pelo Passo do Chifre Vermelho, vindos de qualquer direção e em qualquer época do ano, lance 1d6 ao início de cada dia. Se você obtiver 1 ou 2, o tempo ruim começará a se formar para deter o avanço deles.

Dependendo da época do ano, isso pode transformar a jornada em algo desagradável ou fatal. No inverno, os heróis precisam lidar com a exposição ao frio, bem como a possibilidade de sua trilha se achar bloqueada tanto adiante quanto atrás. Em outras estações, as tempestades que fustigam o Passo do Chifre Vermelho tornam a viagem quase impossível. Os que tentarem mesmo assim arriscam-se a serem derrubados pelos ventos ou a escorregar e morrer. Para impedir uma queda fatal, cada herói teria de passar num teste de Acrobacia (Equilíbrio) contra NA 20 a cada quatro horas de viagem. Muitos viajantes contentam-se simplesmente em permanecer abaixados no acampamento e aguardar até a tempestade passar. Isso atrasa seriamente a viagem, é claro, mas é melhor do que a outra alternativa.

GANCHOS PARA AVENTURAS

O Passo do Chifre Vermelho é uma rota essencial por sobre as Montanhas Sombrias. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

NO ALTO DO PASSO: (curta) Os heróis precisam atravessar as Montanhas Sombrias, e rápido. Para tanto, decidem enfrentar o Passo do Chifre Vermelho, juntamente com todos os sofrimentos que essa escolha acarreta.

Embora possa parecer uma decisão simples, nenhuma jornada pelo Passo do Chifre Vermelho é rotineira, e os heróis certamente encontrarão muitas dificuldades ao percorrer penosamente o desfiladeiro.

TENTATIVA DE RESGATE: (média) Os heróis são informados de que vários anões viajantes estão presos no Passo do Chifre Vermelho. Um dos membros do grupo está gravemente ferido e os outros, enfraquecidos demais para carregá-lo. Cabe aos heróis salvá-los.

Assim que encontrarem as vítimas, os heróis descobrirão que não lhes contaram a história toda. O verdadeiro motivo para os anões não desejarem deixar o desfiladeiro é que um deles descobriu uma arca cheia de barras de *mithril*, que é simplesmente pesada demais para ser carregada. O anão que implorou aos heróis que ajudassem os amigos a descer da montanha espera que eles ajudem os outros anões a ouvir à razão ou, pelo menos, ajudem-nos a remover o tesouro do alto da montanha.



AQUI HÁ DRAGÕES?: (longa) Dizem os boatos que um dragão estabeleceu residência no pico do Chifre Vermelho. Cabe aos heróis verificar e determinar o que se pode fazer. Cabe ao narrador determinar a veracidade da alegação. Se houver um dragão ali, atrás do que está a criatura? Será que pretende fazer um pacto com o Balrog de Moria? Ou uma batalha entre as duas criaturas seria iminente?

Se não houver dragão algum no topo do Chifre Vermelho, então qual é a origem dos boatos? Será que o balrog decidiu estabelecer residência no pico do Chifre Vermelho? Ou trata-se simplesmente de uma força de orcs que gosta de acender grandes fogueiras no topo da montanha para vê-la aparentemente arder?

TOPO DO VENTO

“— Mas muito antes, nos dias do Reinado do Norte, construíram uma grande torre de observação no Topo do Vento, que chamavam de Amon Sûl.”
— Passolargo, *A Sociedade do Anel*

As Colinas do Vento ficam ao norte da Grande Estrada do Leste, entre Bri e as Matas dos Trolls. Elas se estendem aproximadamente no sentido norte-sul, e a mais meridional delas é conhecida como Topo do Vento. Os dunedain outrora chamavam o lugar de Amon Sûl (“Colina do Vento”, em sindarin).

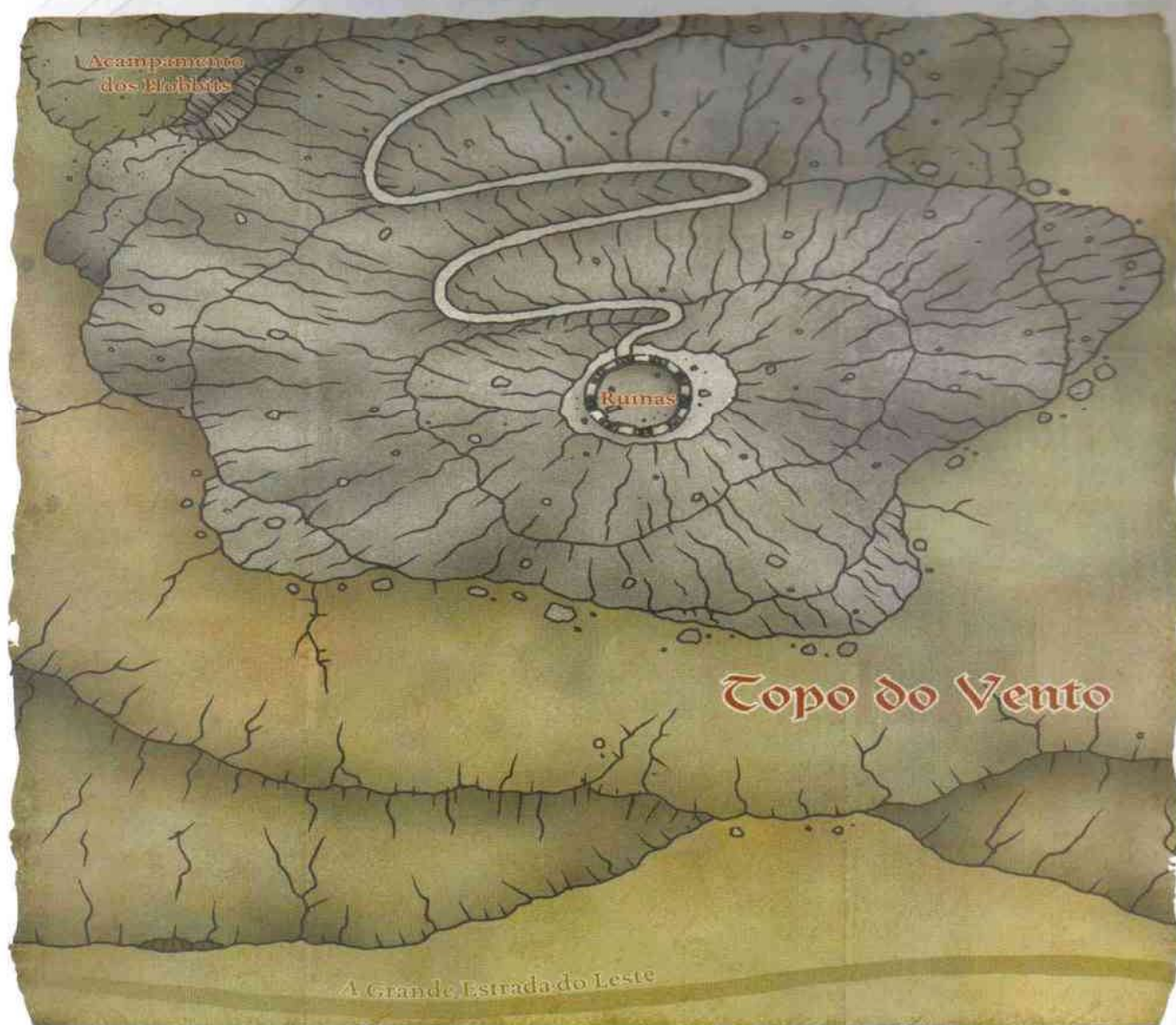
Tempos atrás, as Colinas do Vento formavam parte da fronteira entre Arthedain e Rhudaur, duas partes do reino fragmentado de Arnor. Angmar tomou as colinas de Arthedain em 1409 TE, mas elas foram recuperadas posteriormente.

PANORAMA

O Topo do Vento é uma colina na extremidade meridional das Colinas do Vento, oferecendo uma visão ampla das terras ao redor, inclusive de uma boa parte da Grande Estrada do Leste. Isso faz dela um lugar perfeito para aqueles que viajam pela região espionarem a estrada.

Tempos atrás, o Topo do vento era o local de uma grande torre de observação construída pelo Rei Elendil de Arnor para ajudar a proteger sua terra. Na época da Última Aliança dos elfos e dos homens, Elendil ali esperou que Gilgalad chegasse com suas forças. Depois disso, os dois exércitos marcharam para o sul a fim de enfrentar as forças de Sauron em seus próprios domínios — Mordor.

Um *palantír* era mantido ali naquela época, o que mais tarde fez da torre um ponto de constante disputa entre os três reinos que surgiram com a extinção de



Arnor: Arthedain, Rhudaur e Cardolan. Em 1409 TE, as forças aliadas de Rhudaur e Angmar capturaram o Topo do Vento e destruíram a torre.

Na viagem entre Bri e Valfenda, Passolargo levou Frodo e seus amigos ao Topo do Vento, imaginando que poderiam encontrar Gandalf ali, ou descobrir algum sinal deixado por ele. Fora isso, esperavam poder vigiar a Grande Estrada do Leste e avistar, se possível, os Cavaleiros Negros a partir daquele ponto de observação. O risco, obviamente, era que os Cavaleiros Negros também tivessem se dirigido ao Topo do Vento pelo mesmo motivo, ou que eles avistassem mais alguém no topo da colina.

Quando os viajantes chegaram, nada encontraram da lendária Torre de Amon Sûl a não ser um círculo de pedras esfaceladas. O lugar fora destruído até as fundações, e mesmo estas há muito haviam se transformado em ruínas.

No romance, os viajantes montaram acampamento numa pequena gruta no flanco ocidental do Topo do Vento. Apenas Frodo, Merry e Passolargo subiram de fato ao topo da colina para observar o terreno vizinho. Sam e Pippin ficaram para trás a fim de vigiar o fogo e montar o acampamento. No alto da colina, Passolargo encontrou uma pedra gravada com o que parecia ser a marca de Gandalf. Eles também avistaram alguns dos Cavaleiros Negros

na estrada e voltaram sorrateiramente à segurança do acampamento.

Os Cavaleiros Negros detectaram os viajantes e os atacaram naquela noite, no acampamento mesmo. Frodo foi ferido por uma faca de Morgul que os nazgûl esperavam ser o suficiente para matá-lo.

No filme, os heróis montaram acampamento numa gruta logo abaixo do topo da colina. A fogueira que Merry, Pippin e Sam acenderam para preparar uma refeição entregou a posição deles antes que Frodo pudesse apagá-la com os pés. Os viajantes então dirigiram-se ao topo da colina para enfrentar os Cavaleiros Negros.

Embora as encostas do Topo do Vento sejam bastante íngremes — o

desnível é de aproximadamente 300 metros —, uma trilha em ziguezague sobe pela encosta norte, protegida da visão de quem passa pela Grande Estrada do Leste, ao sul. O topo da colina propriamente dito é relativamente plano e as ruínas da velha torre dispõem-se num círculo esfacelado no alto do cume, lembrando muito uma coroa fragmentada sobre uma cabeça feita de relva.

GANCHOS PARA AVENTURAS

O Topo do Vento é um dos pontos de referência mais conhecidos daqueles que viajam pela Grande Estrada do Leste. Veremos a seguir três idéias para aventuras nesse local que podem estimular sua imaginação. A duração sugerida para a aventura é mostrada entre parênteses após o título.

SÓ PELA VISTA: (curta) Se estiverem viajando pela região, pode ser que os heróis desejem subir ao Topo do Vento simplesmente para dar uma olhada ao redor. Se o fizerem, estarão se expondo, sem saber, à curiosidade de

toda pessoa ou criatura na região. Embora isso não venha a lhes causar um grande mal diretamente, a decisão pode ter conseqüências terríveis no final.

LENDA DA COLINA: (média) Há pessoas em Bri e além que só falam do Topo do Vento em voz baixa. Diz-se que as ruínas no alto da colina aplainada são assombradas pelo fantasma do Rei Arveleg I, o antigo monarca de Arthedain, que perdeu sua vida em batalha sobre aquele trecho de terra. Não se sabe por que o fantasma ainda estaria ali, mas é possível que seja necessário dar-lhe descanso de algum modo. Talvez seus ossos ainda estejam por lá, insepultos e descorados pelo sol. Ou talvez as jóias de sua coroa ainda se encontrem no Topo do Vento, quem sabe nas mãos de um troll errante originário das Matas dos Trolls, que ficam ali perto.

Acontece que não há nem jóias nem fantasmas por lá, mas os ossos são abundantes. Um troll decidiu se estabelecer ali e banquetear-se alegremente de qualquer ser insensato o bastante para subir a colina e dar uma olhada nas vizinhanças.

HAVEREMOS DE RECONSTRUI-LO:

(longa) Os Guardiões — sob a liderança de Aragorn — decidiram que seria uma boa idéia construir algum tipo de abrigo no alto do Topo do Vento. O objetivo final é reconstruir a torre que outrora se erguia ali, o que ajudaria os Guardiões a manter em segurança as terras que se estendem por milhas e milhas ao redor. Entretanto, o lugar parece estar amaldiçoado, e muitos obstáculos precisam ser superados para que tal plano tenha resultado.

Os Guardiões estão ocupados demais com seu trabalho para se concentrarem na reconstrução do Topo do Vento no momento. A duplicação da vigilância sobre o Condado sobrecarregou seus recursos limitados. Entretanto, os que aceitarem o desafio terão a eterna gratidão dos Guardiões. Isso envolveria um compromisso de longo prazo de rechaçar os bandidos e rufiões que às vezes transformam o lugar em base de operações, bem como proteger qualquer abrigo construído ali contra aqueles que desejariam destruí-lo.

Essa aventura seria ainda mais adequada ao início da Quarta Era, pois o Rei Elessar provavelmente estaria ansioso para fortificar um local tão importante estrategicamente.



SENHOR DOS ANÉIS

RPG

"— A Comitativa do Anel deverá ser composta de Nove; e os Nove Andantes devem ser colocados contra os Nove Cavaleiros, que são maus."

— Elrond, A Sociedade do Anel

A Jornada Tem Início...

Junte-se à Comitativa do Anel no início da maior de todas as demandas e siga os passos de seus membros, que se aproximam cada vez mais do coração das sombras e do perigo. Venha para a Terra-média e reviva as aventuras da Sociedade com este guia completo das personalidades, lugares e acontecimentos de A Sociedade do Anel. Das colinas bucólicas do Condado à grandiosidade dos Argonath e às Cachoeiras de Rauros, este livro oferece tanto aos jogadores quanto aos fãs de Tolkien um panorama dessa dileta história e de seus personagens inesquecíveis.

O Livro de Referência — A Sociedade do Anel inclui:

- ✦ Uma cronologia detalhada e um roteiro dos acontecimentos da história, incluindo discussões sobre as divergências entre o romance e o filme.
- ✦ Descrições detalhadas de todos os personagens importantes da história, incluindo-se Aragorn, Gandalf, Arwen, Galadriel, Boromir e Tom Bombadil.
- ✦ Parâmetros de jogo dos numerosos objetos e artefatos mágicos, incluindo-se o cajado de Gandalf, Glamdring, o Frasco de Galadriel, Andúril e o Um Anel.
- ✦ Ampla cobertura de todos os lugares visitados pela Sociedade em suas viagens, incluindo-se a Vila dos Hobbits, Valfenda e Khazad-dûm, com mais de 15 mapas.

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS



DECIPHER
The Art of Great Games
www.decipher.com



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

Visit: www.lordoftherings.net

America Online Keyword:
Lord of the Rings

DEVIR
DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

© 2003 New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises licenciado para New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Decipher Inc. Autorizada a usar TM, ® & © 2003 Decipher Inc., P.O. Box 56, Nashua, Virginia U.S.A. 23501. Todos os direitos reservados.

DEVDEC103521

ISBN: 85-7522-074-2

Moonshadows Livraria
www.moonshadows.com.br

lote - 01/05/2004

controle de qualidade

Atenção: não tire esta etiqueta

em caso de troca

Agradecemos a preferência



9 788575 320747