

S^o SENHOR DOS ANÉIS RPG



ANIMAIS CRUÉIS E
MÁGICA PRODIGIOSA

SÊNHOR DOS ANÉIS

RPG

ANIMAIS CRUÉIS E
MÁGICA PRODIGIOSA

SENHOR DOS ANÉISTM

RPG

CRÉDITOS ORIGINAIS

AUTORES: Scott Bennie, Mike Mearls, Steve Miller, Aaron Rosenberg, Chris Seeman, Owen Seyler e George Strayton

DESENVOLVIMENTO E EDIÇÃO: Matt Forbeck, Christian Moore e Jeff Tidball

REVISÃO: Chris Seeman e Jeff Tidball

DESENVOLVIMENTO DA SÉRIE: 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 Sharah

DIREÇÃO DE CRIAÇÃO VISUAL: Dan Burns

DIREÇÃO DE ARTE: Jesse Cassem

ILUSTRAÇÕES: Mark Evans

PROJETO GRÁFICO: Dan Burns e Jesse Cassem

PROJETO DE PRODUÇÃO: Jesse Cassem e Owen Seyler

COORDENAÇÃO DOS GRUPOS-PILOTOS: Bryan Barlow, Matthew Birch, Jason Durall, Jim Johnson, Scott Llewelyn e Matt Roberts

GRUPOS-PILOTOS: Sherrie Anderson, Billy Arnold, Greg Beyerlein, Richard Bachmann, Dabney Bowen, Robert Defendi, Mark Dohring, Barry Drennan, Brian Ethington, Jennifer Greene, Seth Greene, Jim Grinnell, Andi Johnson, Sam Johnson, Brenda Llewelyn, Gary Llewelyn, Art Loeffler, Alan Matthews, Kat McCann, Robert Norris, Travis Price, Paul Raines, Mike Renstrom, Arthur Rosenberg, Mike Sell, Alex Thomas e Jessie Weeks

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Doug Burke, Matt Colville e Jeff Hellerman

© 2003 New Line Productions, Inc. Todos os Direitos Reservados. TMThe 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.

DECIPHER[®]
The Art of Great Games[®]
www.decipher.com

Visite: www.lordoftherings.net

America Online Keyword:
Lord of the Rings


NEW LINE CINEMA
A NOLTELEVISION COMPANY



EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT©

Decipher Roleplaying & Miniatures Studio

TÍTULO ORIGINAL: The Lord of the Rings

Fell Beasts and Wondrous Magic

COORDENAÇÃO EDITORIAL: Devir Livraria

TRADUÇÃO: Maria do Carmo Zanini

REVISÃO: Douglas Quinta Reis

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-080-7

Publicado em OUTUBRO/2003

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

O Senhor dos Anéis RPG – Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa /
(Ilustradores Mark Evans ; Tradução de Maria do Carmo Zanini ;
Revisão Douglas Quinta Reis) – São Paulo : Devir, 2003.

Título Original: The Lord of the Rings Roleplaying Games :
Fell Beasts and Wondrous Magic.

Vários Autores

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de Fantasia. I. Evans, Mark.
II. Título: Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa

03-5145

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

BRASIL

Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 S.Paulo SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Rua das Roseiras, 130
4460-402
Senhora das Horas
Fone: 22 - 955-9095
Fax: 22 - 955-9097
E-mail: edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

ESPAÑA

Rambla Catalunya, 117
Príncipe 2º
08008 - Barcelona
Fone: (34) 93 238-9870
Fax: (34) 93 415-9042
E-mail: span@devir.net
Site: www.devir.ptspan/

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO : ORCS E TROLLS, WARGS E LOBISOMENS	4
CAPÍTULO UM : ANIMAIS CRUÉIS	10
CAPÍTULO DOIS : OS ANIMAIS DA TERRA	54
CAPÍTULO TRÊS : DE SUA PRÓPRIA CRIAÇÃO	66
CAPÍTULO QUATRO : MÁGICA PRODIGIOSA	82

ORCS E TROLLS, WARGS E LOBISOMENS

“— Muito bem — disse Bilbo,
que estava ansioso para concordar,
até descobrir mais sobre a criatura (...).”
— O Hobbit

Bem-vindo a *Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa*, um compêndio de criaturas e animais, artefatos e objetos mágicos para o RPG *O Senhor dos Anéis*. Nestas páginas, é catalogado e considerado individualmente o que há de fétido e fantástico na Terra-média. E, além disso, este volume traz muitas regras novas que permitem aos Narradores expandir a Terra-média com infinitas possibilidades extraídas da própria imaginação.



PANORAMA

Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa divide-se em cinco capítulos e cada um deles apresenta uma categoria diferente de informação.

O resto desta **INTRODUÇÃO** define os parâmetros de jogo e os termos utilizados ao longo de *Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa* para descrever as criaturas da Terra-média. Apesar de muitas serem conhecidas dos jogadores do RPG *O Senhor dos Anéis*, algumas são novas. Pode ser que leitores casuais queiram passar ao Capítulo Um sem ler o resto da Introdução, consultando as definições aqui apresentadas apenas no

caso de surgir alguma confusão posteriormente.

O CAPÍTULO UM: ANIMAIS CRUÉIS é um catálogo de criaturas das trevas, aliadas do Inimigo ou simplesmente contrárias aos objetivos heróicos dos Povos Livres por suas próprias razões.

O CAPÍTULO DOIS: ANIMAIS DA TERRA fornece os parâmetros de criaturas bem mais benignas: os animais comuns dos campos e das florestas.

O CAPÍTULO TRÊS: DE SUA PRÓPRIA CRIAÇÃO discute como as criaturas podem ser utilizadas no jogo da maneira mais eficaz. Também apresenta um sistema de regras e diretrizes para conduzir os Narradores através do processo de criação de novas criaturas para suas



TABELA 0.1: CATEGORIAS DE TAMANHO

CATEGORIA	TAMANHO FÍSICO APROXIMADO*	NÍVEIS DE FERIMENTO	EXEMPLO
Minúscula	Menos de 2,5 centímetros	1	Cupim
Diminuta	2,5 — 23 centímetros	2	Escorpião
Miúda	23 — 46 centímetros	3	Gato
Pequena	46 cm — 1,5 metros	4	Carcaju
Média	1,5 — 2,5 metros	5	Warg
Grande	2,5 — 5 metros	6 (+2 níveis Sadios)	Troll das Colinas
Imensa	5 — 10 metros	7 (+3 níveis Sadios)	Balrog
Descomunal	10 — 25 metros	8 (+4 níveis Sadios)	Ent
Gigantesca	25 — 50 metros	9 (+5 níveis Sadios)	Dragão do Frio
Titânica	50 — 100 metros	10 (+6 níveis Sadios)	Kraken Marinho

Para criaturas além da categoria Titânica, cada incremento adicional de 100 metros no tamanho físico acrescenta mais um Nível de Ferimento (e o nível "Sadio" correspondente).

* "Tamanho Físico Aproximado" representa a magnitude da maior dimensão da criatura. Para criaturas humanóides, trata-se da altura. Para animais quadrúpedes, é o comprimento, embora criaturas particularmente esguias, como serpentes, possam ser de tamanho menor do que o sugerido por seu verdadeiro comprimento. Também é possível que criaturas particularmente arredondadas apresentem uma categoria de tamanho maior do que a indicada exclusivamente por suas dimensões, refletindo sua massa de forma mais adequada.

crônicas. Termina com uma lista de habilidades especiais padronizadas possuídas por muitas das criaturas encontradas nos Capítulos Um e Dois.

O CAPÍTULO QUATRO: MÁGICA PRODIGIOSA é uma coleção de artefatos mágicos notáveis encontrados em *O Senhor dos Anéis*, incluindo mecânicas de jogo que descrevem as habilidades desses objetos e diretrizes que os Narradores podem utilizar para criar seus próprios artefatos.

O BLOCO DOS PARÂMETROS

Todas as criaturas mostradas em *Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa*, da mais poderosa à mais servil, são descritas num bloco semelhante de parâmetros. Todas as características do bloco de parâmetros — algumas das quais são familiares, outras apresentadas pela primeira vez neste livro — são descritas abaixo. Pouquíssimas criaturas possuem todas as características descritas. Se uma determinada criatura não apresentar um verbete para uma dada característica, isso significa simplesmente que esta característica não é relevante para tal criatura.

ATRIBUTOS: Porte, Agilidade, Percepção, Força, Vitalidade e Espírito

são descritos nas páginas 46-48 do livro básico de regras. Todos são descritos por uma pontuação e um modificador, aparecendo este último entre parênteses. Os atributos preferenciais são indicados por um asterisco.

REAÇÕES: Vigor, Presteza, Força de Vontade e Sabedoria funcionam como descritas nas páginas 48-49 do livro básico de regras. Todas consistem de uma pontuação simples que pode ser positiva ou negativa. As reações preferenciais são indicadas por um asterisco.

DEFESA: O NA das tentativas de se atingir a criatura em combate. A defesa é normalmente igual à Agilidade da criatura + 10.

TAXA DE DESLOCAMENTO: A velocidade de marcha basal da criatura, em metros por rodada (a menos que algum outro incremento — em centímetros, por exemplo — seja relacionado). Para maiores informações sobre outras velocidades, bem como observações sobre o deslocamento das criaturas tendo horas como unidade de tempo, consulte o parágrafo "Taxa de Deslocamento", na página 74.

HABILIDADES DE ORDEM: Criaturas com ordens podem apresentar habilidades de ordem e essas são listadas aqui.

ORDENS: A ordem, ou ordens, a que pertence a criatura. A maioria das criaturas não possui ordens, com exceção

de algumas raças "civilizadas", como a dos orcs.

EVOLUÇÕES: O número de evoluções apresentado por uma criatura. Mesmo criaturas sem ordens podem apresentar evoluções. Nesses casos, as evoluções representam em que grau um determinado espécime da raça é mais poderoso que seus pares. Para maiores informações, consulte o parágrafo "Evoluções das Criaturas", na página 69.

PERÍCIAS: As perícias apresentadas pela criatura. O número listado corresponde ao número de graduações que a criatura possui na perícia. Não inclui bônus de atributos, vantagens, defeitos, habilidades especiais, especializações etc. Algumas perícias funcionam ou afetam as criaturas de forma diferente da maneira como atuam sobre os personagens dos jogadores; para maiores informações, consulte "Perícias das Criaturas", na página 76.

VANTAGENS: Algumas criaturas possuem vantagens e, nesses casos, elas funcionam exatamente como as vantagens disponíveis aos personagens dos jogadores, descritas nas páginas 143-153 do livro básico de regras.

DEFEITOS: Se as criaturas possuírem defeitos, estes funcionam exatamente como os defeitos disponíveis aos personagens dos jogadores, descritos nas páginas 153-157 do livro básico de regras.

TABELA 0.2: EQUIVALENTES DE NA

EQUIVALENTE DE NA	DESCRIÇÃO	EXEMPLO
5	Simples	Orc (bando de quatro)
10	Rotineiro	Uruk-hai (bando de quatro)
15	Desafiador	Criatura Tumular
20	Difícil	Nazgûl
25	Virtualmente Impossível	Rei dos Bruxos
30	Lendário	Balrog

ENCANTOS: Uma lista dos encantos que a criatura sabe lançar. A menos que haja algo explicitado em contrário, as criaturas seguem as mesmas regras para o lançamento de encantos — gestos, palavras de poder, testes de Vigor etc. — que os personagens dos jogadores.

HABILIDADES ESPECIAIS: Uma lista das aptidões incomuns apresentadas pela criatura. Habilidades especiais padronizadas — isto é, apresentadas por muitas criaturas — são descritas no Capítulo Três, a partir da página 66. Algumas criaturas, entretanto, possuem habilidades especiais únicas. As habilidades especiais únicas são detalhadas no bloco descritivo.

TAMANHO: As criaturas variam em tamanho de Minúsculas a Titânicas, e até mesmo acima disso. Além de descrever a dimensão de uma criatura, o tamanho determina quantos Níveis de Ferimento ela possui. Para fins de cálculo das penalidades devidas a ferimentos, as criaturas com menos de 5 Níveis de

Ferimento mantêm os Níveis de Ferimento da extremidade Sadia do espectro. Por exemplo, criaturas Miúdas possuem os Níveis de Ferimento Atordoado, Machucado e Ferido (além de Sadio), mas simplesmente morrem ao invés de avançar para Incapacitado ou À Beira da Morte.

SAÚDE: Saúde, normalmente a pontuação em Vitalidade da criatura mais o modificador de Força, é o número de Pontos de Ferimento que uma criatura consegue suportar em cada um de seus Níveis de Ferimento.

CORAGEM: Criaturas particularmente nobres, heróicas, ou dignas de nota em algum outro aspecto podem ter e utilizar Coragem como os personagens dos jogadores, de acordo com a descrição da página 53 do livro básico de regras.

RENOME: Uma medida de quão reconhecível e conhecida é a criatura, conforme descrito no livro básico de regras, na página 54.

EQUIPAMENTO: Os itens de equipamento comumente carregados por criaturas capazes de manipular instrumentos.

EQUIVALENTE DE NA: Um número arbitrário que representa a dificuldade que um bando de heróis provavelmente terá para vencer a criatura, quer o faça em combate, por meio de dissimulação, esperteza ou exibições intimidativas de força. Às vezes, esse número é seguido por um comentário entre parênteses que descreve uma certa quantidade de criaturas representada por aquele Equivalente de NA. Por exemplo, vencer um único orc seria mais fácil que um Equivalente de NA igual 5, de modo que os orcs são listados como "Equivalente de NA: 5 (bando de quatro)". Quando não houver comentário entre parênteses, o Equivalente de NA representará uma criatura.

Os Equivalentes de NA correspondem aos números-alvo padronizados designados para os testes, com o acréscimo do nível "Lendário", que corresponde a criaturas que até mesmo os mais poderosos Povos Livres dificilmente derrotariam. A Tabela 0.2: Equivalentes de NA contém mais informações.

Os Equivalentes de NA são úteis quando se trata de conferir pontos de experiência pelo fato de se derrotar essas criaturas. Para maiores informações, consulte "Prêmios em Experiência Devidos a Criaturas", na página 8.

TABELA 0.3: MODIFICADORES DE EXPERIÊNCIA PARA EQUIVALENTES DE NA

CONDIÇÃO	MODIFICADOR
Criatura confrontada em covil	NA +5
Criatura confrontada em ambiente natural vantajoso	NA +3
Quantidade de criaturas acima da normal	NA +2 a cada duplicação*
Criatura tem assecclas**	+ (NA dos assecclas ÷ 2)
Criatura derrotada devido a uma reviravolta da história†	NA -1 a -5
Criatura com evoluções‡	NA +1 a cada 3 evoluções

A menos que haja alguma indicação em contrário, todos os modificadores são cumulativos.

* Toda vez que o número de criaturas confrontadas dobrar, o Equivalente de NA aumenta em 2 pontos. Por exemplo, os orcs são comumente encontrados em bandos de quatro. Assim, um confronto com 32 orcs aumenta o NA em 6 pontos, pois o tamanho basal dobrou três vezes (uma vez para oito, novamente para 16 e, finalmente, para 32). Isso representa o fato de que dobrar a quantidade de oponentes raramente dobra a dificuldade em derrotá-los.

** Aplica-se apenas quando a criatura possuir assecclas ao seu dispor na cena em que os personagens dos jogadores a confrontarem. Se os assecclas foram confrontados numa cena diferente, use normalmente as regras para a determinação do Equivalente de NA dos mesmos.

† Se os personagens dos jogadores derrotaram a criatura por meio de alguma reviravolta da história ao invés de mérito próprio — por exemplo, o rei forneceu-lhes as armas impregnadas com encantos de ruína necessárias para derrotar um inimigo mágico — o NA é reduzido de acordo com um montante determinado pelo Narrador. Por outro lado, se os personagens traçarem planos engenhosos para conseguir algum tipo de vantagem, não deverão ser penalizados.

‡ Consulte "Evoluções das Criaturas", na página 69.

O BLOCO DESCRITIVO

Depois do bloco dos parâmetros, a criatura é descrita textualmente. Esse bloco descritivo divide-se nas categorias abaixo. Diferentemente do bloco dos parâmetros, a ausência de uma determinada categoria não significa que esta não seja relevante para a criatura, e sim que se trata de algo óbvio ou insignificante.

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS:
Uma explicação descritiva e em termos

da mecânica de jogo das habilidades especiais únicas da criatura ou de um pequeno número de criaturas semelhantes.

DESCRIÇÃO: Uma descrição física da criatura.

HISTÓRIA: O histórico da criatura ou da raça na Terra-média.

HABITAT: O relevo, o clima e os tipos de covil preferidos pela criatura.

SOCIEDADE: Como a criatura se relaciona com os outros membros de sua própria espécie, bem como com outras raças.

USO: Idéias de como o Narrador pode utilizar a criatura em sua crônica.

PRÊMIOS EM EXPERIÊNCIA DEVIDOS À CRIATURAS

A nova característica "Equivalente de NA" torna-se uma ferramenta útil quando o Narrador precisa distribuir pontos de experiência. As regras da página 277 do livro básico para a concessão de experiência com base em testes bem-sucedidos estipulam que, normalmente, apenas um dentre muitos testes semelhantes numa determinada cena pode ser convertido em pontos de experiência. Ao invés de registrar todos os testes realizados durante o confronto com uma determinada criatura, pode-se simplesmente conceder o Equivalente de NA total a todos os personagens dos jogadores que tiveram participação na derrota da mesma. Pode-se fazer isso independentemente de como a criatura

foi vencida: combate, dissimulação, esperteza ou intimidação.

Quando esta regra for utilizada, o Equivalente de NA de uma criatura deverá ser modificado por outras facetas do confronto antes de ser conferido. Algumas dessas modificações são enumeradas na Tabela 0.3: Modificadores de Experiência

para Equivalentes de NA, mas os Narradores têm liberdade para aplicar modificações adicionais conforme a situação exigir.

Embora possa parecer inicialmente que 20 pontos de experiência sejam uma recompensa insignificante para os membros individuais de um grupo que enfrente com sucesso (por exemplo) um Espectro do Anel, temos de salientar que — ao menos num cenário bem planejado — derrotar um Espectro

do Anel também representaria a conclusão bem-sucedida de um objetivo de cena, e provavelmente também de um objetivo primário ou secundário da história, e tudo isso aumentaria a premiação em pontos de experiência de um grupo depois de uma sessão de jogo.



ANIMAIS CRUÉIS

"Mas em todo lugar que [Frodo] olhava, via sinais de guerra. (...) Sob os galbos da Floresta das Trevas havia contendas mortais entre elfos e homens e animais cruéis."
— *A Sociedade do Anel*

Para onde quer que se voltem, os heróis da Terra-média são desafiados por animais cruéis. Alguns são aliados do Inimigo, enquanto outros se dedicam a objetivos corruptos buscando o próprio prazer.

As páginas deste capítulo fornecem parâmetros de jogo e descrições de muitas criaturas vistas, mencionadas e descritas em *O hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. Observe que algumas das criaturas descritas neste capítulo são também descritas no Capítulo Doze do livro básico de regras, "O Medo e a Sombra". Os parâmetros e as descrições deste livro atualizam e suplantam os anteriores, nos casos em que houver divergência entre essas novas regras e as antigas.

Uma última observação: é melhor que as informações contidas neste livro sejam destinadas somente ao Narrador. Os jogadores e seus personagens desfrutarão melhor da sensação de assombro — para não mencionar o perigo — da Terra-média caso encontrem os animais cruéis que lá vivem sem conhecimento de suas verdadeiras capacidades. É claro que os heróis com o Saber: Animais Cruéis podem ter mais conhecimento sobre algumas dessas criaturas, mas a distribuição dessas informações compete ao Narrador.



BALROGS

"Não se podia ver o que fosse: era como uma grande sombra, no meio da qual havia uma forma escura (...)."
— *A Sociedade do Anel*

BALROG INFERIOR

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

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

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 24

ORDEM: Guerreiro





HABILIDADES DE ORDEM: Golpe

Rápido

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Flamejante) +7, Combate com Armas: Chicote (Chicote Flamejante) +7, Intimidar (Medo) +13, Observar (Avistar) +8

DEFEITOS: Fidelidade (a Morgoth), Ódio (magos), Orgulhoso

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (5, pele empedernida), Envolto em Trevas, Voo, Coração de Fogo, Invulnerável (fogo), Poder sobre a Mágica, Terror, Covil Poluído, Armas Flamejantes

TAMANHO: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis Sádios)

SAÚDE: 19

CORAGEM: 6

RENOME: 10

EQUIVALENTE DE NA: 25

BALROG COMUM

ATRIBUTOS: Porte 18 (+6)*, Agilidade 10 (+2), Percepção 12 (+3), Força 18 (+6)*, Vitalidade 18 (+6), Espírito 15 (+4)

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

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 24

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Golpe Rápido, Guerreiro Nato

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Flamejante) +10, Intimidar (Medo) +16, Observar (Avistar) +8, Combate com Armas: Chicote (Chicote Flamejante) +10,

DEFEITOS: Fidelidade (a Morgoth), Ódio (magos), Orgulhoso

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (5, pele empedernida), Envolto em Trevas, Voo, Coração de Fogo, Invulnerável (fogo), Poder sobre a Mágica, Terror, Covil Poluído, Armas Flamejantes

TAMANHO: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis Sádios)

SAÚDE: 24

CORAGEM: 6

RENOME: 10

EQUIVALENTE DE NA: 25

BALROG SUPERIOR

ATRIBUTOS: Porte 26 (+10)*, Agilidade 10 (+2), Percepção 14 (+4), Força 22 (+8)*, Vitalidade 23 (+8), Espírito 16 (+5)

REAÇÕES: Vigor +8, Presteza +3, Força de Vontade +10*, Sabedoria +10

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 24

ORDEM: Guerreiro, capitão

HABILIDADES DE ORDEM: Liderança, Golpe Rápido, Tática, Guerreiro Nato

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Flamejante) +14, Combate com Armas: Chicote (Chicote Flamejante) +14, Observar (Avistar) +8, Intimidar (Medo) +22, Invulnerabilidade (Fogo)

DEFEITOS: Fidelidade (a Morgoth), Ódio (magos), Orgulhoso

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (5, pele empedernida), Envoltio em Trevas, Vôo, Coração de Fogo, Poder sobre a Mágica, Terror, Covil Poluído, Armas Flamejantes, Invulnerável (fogo).

TAMANHO: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis Sádios)

SAÚDE: 31

CORAGEM: 6

RENOME: 10

EQUIVALENTE DE NA: 30

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

ENVOLTO EM TREVAS: Sombras inescrutáveis cercam o balrog como um vasto manto de trevas. Qualquer fonte não-mágica de luz num raio de 9 metros do balrog extingue-se ou perde o brilho e quem for surpreendido em meio a essa extrema escuridão fica sujeito a uma penalidade igual a -5 no resultado de todos os testes físicos.

CORAÇÃO DE FOGO: No coração do balrog reside um cruel poder de fogo, e chamas vivas percorrem toda a superfície de seu corpo. Ele é capaz de *Atear Fogo* (como o encanto) com apenas um toque, e quem tocar um balrog, ou engalfinhar-se com tal criatura, sofrerá 1d6 pontos de dano a cada rodada, devido às chamas profanas.

PODER SOBRE A MÁGICA: Os balrogs são seres primevos com considerável poder sobre a mágica. Um balrog pode gastar uma ação para lançar um contra-encanto e anular qualquer encantamento. Ele não precisa fazer um teste de Vigor para utilizar esse poder e ganha um modificador de +3 no teste caso o encanto envolva fogo ou sombras. Consulte a página 170 do livro básico de regras para maiores informações sobre contra-encantos.

COVIL POLUÍDO: Os poderes inatos de um balrog corrompem seu lar. Criaturas malignas são atraídas para sua residência, enquanto criaturas boas e naturais a evitam. O covil do balrog é considerado um baluarte

das trevas no caso de testes de Medo e Corrupção.

ARMAS FLAMEJANTES: O balrog porta duas armas. A primeira é uma espada enorme, grande demais para ser empunhada por qualquer homem, que provoca 4d6 pontos de dano. A segunda é um chicote de muitas correias, que provoca 2d6+3 pontos de dano, mesmo nos adversários protegidos por armaduras. Com um sucesso superior* ou melhor no uso do chicote, o balrog é capaz de enlevar um inimigo em vez de provocar dano. Uma pessoa enleada pelas correias tem de passar num teste de Força contra NA 15 a fim de escapar. Além disso, as duas armas ardem com chamas mágicas — o equivalente ao encanto *Atear Fogo* —, capazes de incendiar objetos inflamáveis ao tocá-los.

DESCRIÇÃO

O termo balrog, "demônio de poder" em sindarin, descreve muito bem essa criatura. Semelhante a um homem gigantesco com traços demoníacos, é feito de trevas, ainda que o fogo lhe recubra o corpo. Uma cabeleira desprende-se em ondas às suas costas e as asas escuras dominam o horizonte. Porta duas armas: uma grande espada e um chicote de muitas correias.

HISTÓRIA

Antes do início da Primeira Era da Terra-média, um vala chamado Morgoth seguiu uma senda de orgulho que o imergiu nas trevas. Antes de Morgoth tornar-se um Senhor do Escuro, convenceu muitos de seus pares a se tornarem vassalos. Quando ele caiu, os demais caíram com ele. Os mais poderosos e terríveis dentre eles transformaram-se nos balrogs.

Renunciando a suas belas formas dos primeiros tempos da Terra-média, os balrogs tornaram-se a personificação da ira. Durante a Primeira Era, foram os capitães dos exércitos de Morgoth e os generais de suas hostes.

No final da Primeira Era, o Senhor do Escuro de Angband caiu, e todos, à exceção de um punhado de balrogs, caí-

ram com ele. Os poucos que sobreviveram à destruição esconderam-se nos locais mais profundos da terra, aguardando o dia em que alguém os despertasse e eles pudessem novamente afligir a Terra-média.

Os anões de Moria despertaram uma dessas criaturas, que dormia sob Caradhras. Sozinha, a Ruína de Durin matou os senhores de Moria e expulsou os anões de seus lares ancestrais. Reunindo trolls e orcs à sua volta, esse balrog dominou as minas como um tirano durante cinco séculos. No final da Terceira Era, Gandalf, o Cinzento, escoltando o Portador do Anel através de Moria, finalmente confrontou o balrog.

HABITAT

Os balrogs gostam de se cercar de elementos familiares, como o fogo e as sombras. Angband, a fortaleza vulcânica de Morgoth, tinha ambos em abundância. Cavernas profundas sob outros picos das Montanhas Sombrias além de Caradhras podem muito bem constituir moradas de balrogs, particularmente nas proximidades da Charneca Etten, ou nos ermos antes povoados por dragões.

SOCIEDADE

Em qualquer situação, os balrogs procuram dominar outras criaturas a menos que alguém mais poderoso force-os à vassalagem. Quando livres para exercer sua vontade, tornam-se tiranos. Reúnem servos (geralmente orcs) ao seu redor, elevam os mais poderosos à posição de lugares-tenentes e governam seus domínios com mão de ferro.

Pode-se apenas especular sobre a relação de Sauron com os balrogs sobreviventes — particularmente com a Ruína de Durin, o Balrog de Moria. Sauron foi o lugar-tenente de Morgoth durante a Primeira Era, e os balrogs sem dúvida respeitavam-no e temiam-no bastante. Entretanto, talvez pelo fato de boa parte do poder de Sauron ter se perdido quando Isildur cortou-lhe o dedo que trazia o Um Anel, ele jamais reuniu os balrogs sobreviventes, nem os forçou a servi-lo. É quase certo que Sauron sabia que o balrog sobrevivia em

Moria, mas, se Sauron tinha o poder para se impor ao balrog, parece que jamais o exerceu. De qualquer maneira, de todas as criaturas da Terra-média, é provável que apenas o próprio Sauron fosse capaz de comandar com sucesso um balrog. Mesmo Saruman hesitava em tentar tamanha proeza.

USO

Mesmo o balrog mais insignificante é um desafio à altura dos maiores campeões dos Povos Livres. Depois de Sauron e Saruman, um balrog é o teste definitivo do herói. Exceto nas crônicas ambientadas na Primeira Era, eles devem ser encontrados apenas em seus covis. Não devem ser encontrados incidentais; um confronto com um balrog deve abalar profundamente uma crônica. Quem tiver a coragem e a capacidade de enfrentar um deles merece estar ao lado dos maiores heróis da antiguidade.

CRIATURAS TUMULARES

"(...) dois olhos, muito frios, embora iluminados por uma luz pálida, que parecia vir de alguma distância remota.

Então alguma coisa o prendeu, mais forte e mais fria que ferro."

— *A Sociedade do Anel*

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

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +6, Intimidar (Medo) +6, Língua: Entender Westron +4, Observar (Avistar) +5, Dissimulação (Esconder-se) +8

ENCANTOS: *Estilhaçar Armas Brancas, Criar Luz, Evocar o Medo, Criar Nevoeiro, Esquecimento, Encanto de Contenção, Grilhões Mágicos.* As criaturas tumulares não precisam fazer testes de Vigor para lançar encantos. Algumas criaturas, particularmente as que habitam os corpos dos maiores dentre os reis dúnedain da antiguidade, conhecem encantos adicionais selecionados a partir desta lista: *Rajada de Feitiçaria, Comandar, Desorientação, Poder da Terra, Sombra do Medo, Sono, Sombra de Dissimulação.*

HABILIDADES ESPECIAIS: Toque Glacial, Vulnerabilidade (luz do sol, 2d6 por rodada)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento, 1 nível Sadio)

SAÚDE: 13

EQUIVALENTE DE NA: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

TOQUE GLACIAL: O toque de uma criatura tumular é frio e mortal. A cada rodada de contato, a vítima perde 2 pontos de Força e Vitalidade.

Quando qualquer um destes atributos chegar a 0, a vítima cai inconsciente durante 2d6 x 10 minutos. Os pontos perdidos são readquiridos à razão de 1 ponto em cada tributo a cada 10 minutos, ou então todos de uma só vez, com a aplicação de um *Encanto de Cura* ou quando a vítima despertar.

VIGOR DOS MORTOS-VIVOS: As criaturas tumulares nunca precisam comer ou beber, sofrem apenas metade do dano de ataques físicos e se recuperam de todos os ferimentos cinco vezes mais rápido que o normal. Além disso, as criaturas tumulares não apresentam Níveis de Fadiga e nunca precisam fazer testes de Vigor para resistir ao cansaço por qualquer motivo.

DESCRIÇÃO

As criaturas tumulares infestam os cadáveres ressequidos e mumificados da antiga nobreza dos Altos Homens do Norte. Continuam a envergar as mortalhas ou as armaduras cerimoniais com as quais foram sepultadas. Muitas usam coroas ou portam outros símbolos ajazados do prestígio do hospedeiro quando vivo. O espírito maligno que anima o cadáver faz com que os olhos das criaturas tumulares emitam uma luz tênue e fria.



HISTÓRIA

No século XV da Terceira Era, as forças do Rei dos Bruxos de Angmar mataram o último príncipe de Cardolan e levaram a nobreza sobrevivente aos vastos campos montanhosos de Tyrn Gorthad. Muitos desses refugiados consideravam aquela região sagrada, pois seus maiores reis e heróis da antiguidade ali descansavam em grandes sepulcros. Parecia um lugar apropriado para refúgio e última resistência dos dunedain.

O Rei dos Bruxos, entretanto, não considerava os dunedain sobreviventes dignos da atenção de seus exércitos. Ao invés disso, como uma peste devastasse as terras do Norte e ameaçasse erradicar completamente os dunedain de Cardolan, o Rei dos Bruxos convocou centenas de espíritos malignos e despachou-os para Tyrn Gorthad. Os espíritos penetraram e animaram os cadáveres dos antigos heróis e reis dos dunedain, lançando-os contra seus apavorados descendentes.

Na época da Guerra do Anel, apenas alguns eruditos lembravam o nome correto de Tyrn Gorthad. A maioria chama a região de "as Colinas dos Túmulos". Apesar dos rumores de que os grandes sepulcros que pontilham a região montanhosa contêm grandes tesouros, poucos se atrevem a explorá-los devido às criaturas tumulares que ali também persistem.

HABITAT

As criaturas tumulares vivem nos cômodos da Colina dos Túmulos. É raro eles se afastarem mais do que uma centena de passos das tumbas que eles habitam. Espíritos malignos similares podem também ter sido enviados para infestar os restos mortais de líderes dos Homens mortos há muito tempo em algum outro lugar da Terra-média.

SOCIEDADE

As criaturas tumulares são solitárias e evitam umas as outras, procurando, ao invés disso, concentrar-se em criaturas vivas que se aventurem muito perto de seus covis. Apenas nos casos em que vários heróis ou grandes líderes foram enterrados na mesma tumba é que se

pode encontrar mais de uma criatura tumular.

As criaturas tumulares só se aventuram ao ar livre durante as horas mais escuras da noite, pois para elas a luz do sol é letal. Atacam somente grupos pequenos de viajantes ou sentinelas solitárias, usando seus encantamentos para garantir a surpresa.

Normalmente, as criaturas tumulares levam as vítimas capturadas aos seus covis, onde representam imitações de serviços religiosos ou presidem simulacros das cortes reais. Em todo caso, acabam por matar suas vítimas, consumindo-lhes as almas.

USO

As criaturas tumulares são mais bem empregadas contra pequenos grupos de heróis decididos a caçar tesouros nas Colinas dos Túmulos. Dizem alguns que ouro e mágica valiosa podem ser extraídos do solo por aqueles que forem corajosos o bastante para procurá-los, e estão corretos. De fato, muitos defensores de Cardolan ainda jazem insepultos nos locais onde tombaram séculos atrás, mas as criaturas tumulares conhecem a localização desses cadáveres e geralmente escondem-se por perto, em túneis e fossos camuflados, onde ficam a postos para arrastar heróis desafortunados à perdição na negra escuridão do subterrâneo.

As criaturas tumulares também dão bons adversários para heróis viajando em grupos maiores, como uma caravana mercante ou a escolta de um nobre. Por exemplo, o jovem filho de um nobre pode escapular com a jovem filha de um outro indivíduo ilustre para uma entrevista particular na escuridão brumosa além das fogueiras do acampamento. Mais tarde, um dos dois retorna, pálido e histérico, aos gritos agudos de que um cadáver ressequido usando uma coroa de ouro raptou o outro.

O Narrador pode até mesmo colocar uma criatura tumular num local inesperado. Um servo de Sauron poderia, de algum modo, ter estabelecido uma aliança com uma criatura tumular e tê-la transportado até sua morada, talvez a centenas de léguas das Colinas dos Túmulos.

CAVALOS NEGROS

"Pela curva vinha um cavalo negro, não um pônei de hobbit, mas um cavalo grande: montado por um homem grande, que parecia abaixado na sela (...)"

— A Sociedade do Anel

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 8 (+1), Força 15 (+4)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 4 (±0), Percepção 8 (+1)

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Coice) +9, Saltar +8, Observar (Avistar) +6, Montar (Manter o Cavaleiro na Sela) +5, Correr +11, Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Sobrevivência: Ermos do Sul +4, Nadar +4

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (1, resistente à dor), Montaria: Inabalável, Montaria: Treinado para a Guerra, Armas Naturais (mordida, 1d6), Armas Naturais (coice, 2d6), Pisotear (3d6)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sádios)

SAÚDE: 12

EQUIVALENTE DE NA: 10

DESCRIÇÃO

Esses grandes cavalos de batalha, negros como o carvão, são as montarias torturadas dos nazgûl. Foram especificamente treinados para suportar a presença enregelante dos Espectros do Anel em seus lombos. Cravos em seus cascos e pequenos agulhões nas selas mantêm-nos num estado de dor constante que, quando os animais são conduzidos por seus perversos cavaleiros, faz com que desembestem com inigualável fúria selvagem, mesmo se comparados aos pujantes corcéis dos Cavaleiros de Rohan.

HISTÓRIA

Quando Sauron retornou a Mordor e mais uma vez exigiu que os Espectros do Anel o atendessem, instruiu seus asseclas mortais a criar possantes corcéis para eles: cópias deturpadas dos fantásticos cavalos de Rohan. Sob tais ordens, os orcs roubaram cavalos negros dos rohirrim. Posteriormente, seus servos malignos cruzaram essas criaturas altivas com cavalos de batalha geniosos, concentrando-se naqueles capazes de suportar elevados graus de dor. Também selecionaram animais que pudessem tolerar a presença dos Espectros do Anel e outros mortos-vivos.



Depois de um programa de treinamento envolvendo torturas horríveis, um dos nazgûl toma como montaria um espécime dessa nova raça de cavalos de batalha. O cavalo é então vinculado ao seu mestre por meio de um ritual de feitiçaria. Os nazgûl geralmente são ligados a dois ou três cavalos ao mesmo tempo, para que possam adquirir rapidamente outro cavalo negro caso venham a precisar.

Todas as montarias dos nazgûl apresentam uma relação de simbiose com

seu cavaleiro. Sobre um cavalo negro, os Espectros do Anel são capazes de enxergar por meio dos olhos das montarias, compensando assim sua incapacidade de enxergar o mundo vivo circundante. Os cavalos, por sua vez, encontram alívio para a dor provocada pelos cravos que são reintroduzidos em seus cascos a cada poucos dias, pois a frialdade da morte invade seus corpos.

HABITAT

Os cavalos negros são simplesmente animais domésticos. Vivem em currais em Dol Guldur e dentro dos limites de

batalha. São tão disciplinados quanto os melhores cavalos de batalha e respondem infalivelmente aos desejos de seu mestre, amparando-o nas situações mais caóticas. Contudo, se um Espectro do Anel for derrubado à força da montaria, o animal entrará num frenesi de batalha incontrolável, atacando todos que se encontram nas proximidades até ser abatido ou seu nazgûl tranquilizá-lo.

Uso

Os cavalos negros são quase sempre encontrados com seu cavaleiro nazgûl. Assim sendo, o cavaleiro provavelmente constituirá uma preocupação muito maior que a própria montaria. Entretanto, o nazgûl geralmente usa de magia a fim de paralisar um adversário no campo de batalha e então pisoteá-lo até a morte com sua montaria (os detalhes quanto a montarias em combate podem ser encontrados nas páginas 235–237 do livro básico do RPG *O Senhor dos Anéis*).

DEMÔNIOS

“— Há muitos seres malignos e hostis no mundo, que têm pouco amor por aqueles que andam sobre duas pernas, e mesmo assim não são aliados de Sauron (...).”

— Gandalf, A Sociedade do Anel

Gorgoroth, ou nos grandes acampamentos das forças de Sauron.

SOCIEDADE

Os cavalos negros são vinculados aos seus cavaleiros por meio de tortura física e sobrenatural, e não reconhecem afinidade ou lealdade a nenhuma outra criatura. São até mesmo famosos por atacar seus treinadores se perceberem que estes se acham desatentos.

Os cavalos negros são mortíferos quando confrontados no campo de

Embora os balrogs fossem os demônios mais famosos da Terra-média, não foram os únicos seres poderosos a sucumbir à escuridão. Pode-se chamar demônio a qualquer antiga força maléfica na Terra-média, mesmo que ela não tenha o favor de Morgoth ou Sauron.

Os demônios pertencem a duas variedades: demônios vivos e demônios locais. Um demônio vivo é uma criatura que incorporou ao próprio ser algum aspecto da Grande Escuridão até tornar-se a personificação de tal aspecto. Esses demônios podem ser desafiados por forças físicas.

Os demônios-locais, ou bandúrthoth ("gente da prisão escura"), tornam-se tão apegados aos seus lares que acabam aprisionados ali, mesmo depois de adquirir total poder sobre o local, e desfazem-se de suas formas físicas para exercer total controle sobre seus arredores. Como não possuem corpos, os bandúrthoth não podem ser combatidos fisicamente. Um herói pode, entretanto, derrotar um demônio como esse localizando o centro de sua presença e derrotando-o numa disputa de vontades. Os bandúrthoth inferiores às vezes possuem objetos focais no centro de seus redutos. A destruição de tais objetos enfraquece-os bastante na disputa de vontades.

Durante a Terceira Era, os demônios procuram dominar os fracos de espírito e afligir os inocentes. Também buscam freqüentemente alianças com outros poderes das trevas, como o poder sombrio que emana sensivelmente de Mordor. Mesmo que Sauron não controle diretamente um determinado demônio, o poder do Senhor do Escuro o seduz.

HELEGROG

ATRIBUTOS: Porte 10 (+2), Agilidade 10 (+2), Percepção 8 (+1), Força 15 (+4)*, Vitalidade 15 (+4)*, Espírito 10 (+2)

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

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 24

PERÍCIAS: Combate com Armas: Lanças (Lança dos Helegrog) +8, Escalar +5, Ofício: Escultura (Gelo) +5, Intimidar (Medo) +11, Observar (Avistar) +8, Correr +6, Polior-cética (Defesa) +3, Dissimulação (Esconder-se) +5, Sobrevivência: Ermos do Norte +8, Rastrear (Trilha de Odor) +8

DEFEITOS: Ganancioso

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (4), Invulnerável (fogo, frio), Vôo (apenas nos ventos glaciais), Lança de Gelo, Invólucro de Gelo

TAMANHO: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis Sádios)

SAÚDE: 19

CORAGEM: 4

RENOME: 0

EQUIVALENTE DE NA: 20

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

INVÓLUCRO DE GELO: Quem tocar o corpo de um helegrog tem de passar num teste de Presteza contra NA 10, ou



então ficará paralisado, encerrado num invólucro de gelo mágico. O invólucro de gelo dura 1d6 minutos, até uma chama quente ser aplicada sobre ele durante uma rodada inteira, ou até a vítima ter sucesso num teste de Força contra NA 20 para se libertar. Os que forem encerrados no gelo não são asfixiados nem sofrem mais dano.

LANÇA DE GELO: A lança de um helegrog é uma arma do tamanho de um troll, empunhada com as duas mãos, e provoca 3d6+5 pontos de dano. Com um sucesso superior no ataque, o he-

grog prensa seu oponente no solo e o congela automaticamente, como ocorre com a habilidade especial Invólucro de Gelo.

DESCRIÇÃO

Um helegrog ("demônio de gelo", em sindarin) é uma criatura enorme, azul, de asas gélidas, delineada por uma aura de chamas branco-azuladas. Encontram-se comumente armados com lanças de gelo azulado, empunhadas com as duas mãos.

HISTÓRIA

Inferiores aos balrogs, os helegrogs eram demônios de fogo frio e serviam como atalaias das terras ao norte de Thangorodrim. Embora muitos tenham sido esmagados na devastação provocada pela queda do dragão Ancalagon, alguns sobreviventes fugiram para o extremo Norte.

Alguns helegrogs eram ambiciosos e, por isso, criaram pequenos reinos para si mesmos no extremo Norte da Terra-média, subjugando os trolls das neves e os orcs que tiveram a infelicidade de serem apanhados naquela desolação congelada, governando seus domínios como deuses viventes. Geralmente, contentam-se com o papel de tiranetes, mas seu habitat preferencial coloca-os em conflito com os lossoth (os homens das neves do Norte, que sofreram muito nas mãos deles) e os dragões. Por causa destes últimos é que o número de helegrogs caiu na Terceira Era, embora alguns "deuses dos trolls" ainda dominem os confins mais setentrionais da Terra-média.

HABITAT

Os helegrogs preferem os climas nívios, construindo nas montanhas fortalezas com torres de ferro congelado e proeminentes agulhas de gelo. Apesar de sobreviverem em climas mais quentes, esses "reis do inverno" raramente se aventuram além de Arnor, embora ainda sejam lembrados por lá nas histórias infantis.

ANIMAIS CRUËIS E MÁGICA PRODIGIOSA

SOCIEDADE

Os helegrogs preferem viver como tiranos e deuses entre os trolls das neves, a quem ensinam e enchem de ódio. A sociedade helegrog apresenta três níveis: o helegrog como deus vivente, no nível superior; seus acólitos entre os trolls das neves abaixo dele; e os escravos orcs na base. Outras criaturas além de orcs e trolls são capturadas, torturadas e mortas de forma horripilante nas masmorras do helegrog. Os corpos das vítimas são então exibidos como troféus nas paredes da fortaleza. Dragões poderosos ocasionalmente escravizam uma dessas fortalezas, mas o helegrog não aprecia a sujeição, e tais disposições raramente duram muito tempo. Os helegrogs são submissos em relação aos balrogs, embora as duas raças irmãs já não se encontrem desde a Primeira Era.

Uso

Os helegrogs são criaturas malignas que podem ser usadas pelos Narradores em demandas que levem os heróis às terras do Norte. Sendo um mal demoníaco, não são tão fortes quanto os balrogs, mas ainda constituem oponentes formidáveis, especialmente quando acompanhados de seus adoradores entre os trolls das neves.

DINDAIR

ATRIBUTOS: Porte 12 (+3), Agilidade

12 (+3)*, Percepção 9 (+1),

Força 6 (±0), Vitalidade

15 (+4), Espírito 12

(+3)*

REAÇÕES: Vigor +4,

Presteza +3*, Força de

Vontade +3, Sabedoria

+3

DEFESA: 13

TAXA DE

DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Escalar +3,

Ocultar (Esconder

Tesouro) +5, Disfarce +10,

Intimidar (Poder) +12, Língua:

Língua Negra +10, Observar

(Avistar) +10, Combate de

Alcance: Lanças (Dardos de

Sombras) +8, Correr +6,

Dissimulação (Esconder-se) +16

DEFEITOS: Ganancioso, Ódio (elfos)

ENCANTOS: *Sombra do Medo, Sombras e*

Fantasma, Véu, Máscara do Mago e

Sombra de Dissimulação. Todos po-

dem ser lançados como se fossem

habilidades.

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura de

Sombras, Dardos de Sombras, Na

Sombra do Próximo, Vulnerabili-

dade (luz do sol direta, 1d6/minuto)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Feri-

mento, 2 níveis Sádios)

SAÚDE: 15

CORAGEM: 4

RENOME: 0

EQUIVALENTE DE NA: 15



HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

ARMADURA DE SOMBRAS: Um dindair aparece envolto em sombras que lhe proporcionam o equivalente à habilidade especial Armadura (5), bem como proteção contra a luz do sol direta. Se um dindair for exposto ao sol, a Armadura perderá 1 ponto por minuto até desaparecer. Depois disso, o dindair receberá normalmente o dano de sua Vulnerabilidade. Cada minuto passado na penumbra permite ao demônio recriar 1 ponto da Armadura perdida.

DARDOS DE SOMBRAS: Exceto quando se encontra em plena luz do dia ou na mais absoluta escuridão, um dindair é capaz de formar dardos a partir das sombras. Provocam 2d6 pontos de dano no caso de um ataque bem-sucedido e apresentam um efeito mágico venenoso (Tipo: Ferimento, Tempo de Ação: 1 rodada; Potência: +5; Efeito: Paralisia; Estágios: 1).

NA SOMBRA DO PRÓXIMO: Como ação livre, um dindair pode imitar uma única qualidade — perícia, vantagem, arma, habilidade de encantamento, habilidade racial, habilidade de ordem, habilidade especial ou aparência física — de quem estiver em sua sombra. O dindair emprega essa qualidade exatamente com a mesma magnitude de poder que a pessoa imitada, o que inclui os bônus de atributo, as graduações, opções etc. do indivíduo imitado. Entretanto, ao imitar a aparência de uma outra criatura, um dindair não assume uma categoria de tamanho inferior a

Média ou superior a Imensa e não se alteram sua Taxa de Deslocamento e outras características relacionadas. Entretanto, quando um dindair imita alguém, a pessoa imitada ganha algum poder sobre o demônio, recebendo um bônus igual a +5 em todos os testes contra o dindair.

DESCRIÇÃO

Os dindair ("sombra silenciosa", em silvestre) são demônios de sombras que se envolvem num campo de sombras

fugazes que lembram os reflexos de uma tocha bruxuleante. O tamanho e a forma exatos variam, já que eles tendem a assumir a aparência da criatura mais próxima. Exceto quando estão disfarçados como homens, movem-se num *staccato* intermitente, correndo de uma sombra a outra.

HISTÓRIA

Na Primeira Era, os dindair foram espias do Inimigo. Lançavam encantos e usavam ilusões para cativar as mentes dos homens e semear a discórdia entre os edain e os eldar. No final da Primeira Era, a maioria dos dindair foi destruída na Queda de Angband, mas alguns sobreviveram e fugiram para o extremo Leste. Lá encontraram homens que davam ouvidos aos seus conselhos, e os dindair tratavam-nos como joguetes.

Muitos dos dindair sobreviventes tornaram-se conselheiros obscuros dos reis do Leste, disseminando sua maldade desde as sombras atrás dos tronos. Ocasionalmente, a linhagem dos homens produzia heróis que a eles se opunham, de modo que nem sempre agiam livremente. Entretanto, com o passar das eras, sua influência cresceu e é possível que muitas das invasões a Gondor tenham sido incitadas por esses emissários da trapaça.

A pior iniquidade dos dindair é o abismo que ajudaram a abrir entre os elfos e os homens no Leste. Muito do sangue derramado entre esses povos mancha as mãos dos dindair.

HABITAT

Os dindair preferem viver em redutos nas montanhas altas, iluminadas durante o dia por fendas ofuscadas que produzem sombras compridas e, à noite, por velas féridas. Raramente vivem longe dos redutos dos homens, pois seus embustes exigem atenção constante.

SOCIEDADE

Os dindair preferem viver como parte da sociedade dos homens, interpretando os papéis de manipuladores e

poderes nos bastidores da monarquia. Agem em grande parte como Sauron eras atrás, entre os elfos — antes da criação do Um Anel — e em Númenor: como bajuladores tão persuasivos que os monarcas da região não percebem quando são manipulados. Deleitam-se em tais papéis, especialmente quando podem parecer simpáticos a uma determinada facção da corte enquanto preparam-se secretamente para abri-lhe a garganta.

USO

Os dindair são excelentes adversários para heróis que viajem rumo ao leste. A presença de um dindair oferece uma excelente surpresa quando um sinistro conselheiro inimigo acaba se revelando bem pior que a encomenda para os personagens dos jogadores.

CARADHRAS, O CRUEL

ATRIBUTOS: Porte 15 (+4), Agilidade zero, Percepção 12 (+3), Força zero, Vitalidade 21 (+7)*, Espírito 15 (+4)*

REAÇÕES: Vigor +7*, Presteza +3, Força de Vontade +6, Sabedoria +6

PERÍCIAS: Ocultar (Esconder Tesouro) +5, Intimidar (Poder) +12, Língua: Linguagem dos Wargs +6, Observar (Avistar) +10

DEFEITOS: Ganancioso, Ódio (seres vivos)

ENCANTOS: Criar Nevoeiro, Poder da Terra, Domínio dos Ventos

HABILIDADES ESPECIAIS: Frio do Inverno, Domínio do Passo do Chifre Vermelho, Linguagem dos Lobos e das Aves

CORAGEM: 3

RENOME: 15 (lugar de mau agouro)

EQUIVALENTE DE NA: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

FRIO DO INVERNO: Como ação livre, Caradhras é capaz de concentrar sua malevolência num campo de frio intenso que enregela um raio de 10 metros.

Quem for apanhado nesse intenso frio malévolos ficará sujeito a uma penalidade igual a -5 em todos os testes físicos.

DOMÍNIO DO PASSO DO CHIFRE VERMELHO: Todos os encantos de Caradhras podem afetar qualquer parte do Passo do Chifre Vermelho.

LINGUAGEM DOS LOBOS E DAS AVES: Caradhras compreende a linguagem dos wargs e dos corvos que vivem em seus domínios, e consegue transmitir-lhes mensagens pelo vento.

DESCRIÇÃO

Caradhras é um demônio-local cujo ser impregna a montanha que leva seu nome. Embora sua presença espalhe-se por toda a montanha, o centro de seu ser é o pico altaneiro da mesma, tingido de vermelho-sangue.

HISTÓRIA

Tempos atrás, Caradhras, um espírito poderoso, fugiu dos valar. Naquele tempo, o mundo estava em convulsão e ele escolheu o pico do Chifre Vermelho, nas recém-erguidas Montanhas Sombrias, como seu esconderijo. Com o passar dos anos, Caradhras acabou preso à montanha, perdendo por fim a capacidade de manter sua forma física. A reputação ruim da montanha deve-se à terrível influência de Caradhras, já que ele utiliza seus poderes com frequência para atocaiar os viajantes e matá-los por puro ódio e despeito.

HABITAT

Caradhras não tem um habitat. Como todos os bandúrthoth, Caradhras é um habitat, uma criatura implacável de frio invernal e alpino.

SOCIEDADE

Caradhras vive só. Seus únicos servos são os wargs brancos e os corvos que rondam seus domínios. Caradhras comunica-se com eles livremente, transmitindo suas ordens pelos ventos alpinos. Os uivos dos wargs informam-lhe sobre muito do que acontece no mundo exterior.

USO

Caradhras é uma força da natureza, uma barreira entre os dois lados das Montanhas Sombrias. Ele odeia todos os Povos Livres e, com sua força altiva, procura repelir qualquer assalto às suas encostas. É mais um objeto que um inimigo, embora uma demanda possa exigir que uma comitiva de heróis "encontre o coração de Caradhras e obtenha o frio invernal". Ao longo dos séculos, muitos tesouros foram perdidos por elfos e homens mortos na montanha. Como estão agora enterrados no fundo de abismos e sob geleiras, uma viagem a Caradhras poderia ser de grande proveito a quem estivesse disposto a correr o risco.

DRAGÕES

— Minha armadura é como dez camadas de escudos, meus dentes são espadas, minhas garras lanças, o choque de minha cauda é como um raio, minhas asas como um furacão, e minha respiração é a morte!
— Smaug, *O hobbit*

Criados por Morgoth na Primeira Era — ou seduzidos por ele a abraçar o mal — os dragões são poderosos, cúpidos, muito inteligentes e imensamente fortes. As criaturas mais antigas da Terra-média dividem-se em três linhagens distintas: dragões de fogo, dragões alados e dragões do frio.

Através das eras, os dragões têm sido a ruína dos Povos Livres. São monstros violentos e cruéis, com o poder de arrasas cidades inteiras e destruir exércitos por completo. Seu desejo ardente por tesouros é comparável ao dos anões, e essas duas grandes raças entram em conflito com frequência e resultados catastróficos, especialmente para os anões. Muitos cofres de tesouros foram conquistados pelas feras hedion-

das do Norte. De fato, os dragões consumiram quatro dos Sete Anéis de Poder dos anões.

Embora as reservas de riquezas adquiridas pelos dragões possam eclipsar as de reinos inteiros, paga-se muito caro pelo tesouro dos dragões. Muitos mortais acham-se obcecados por esses imensos depósitos de objetos valiosos, tanto é que estão dispostos a morrer para obter tais fortunas. Embora muitos tenham tombado sob as impiedosas investidas dos dragões, um bom número dos sobreviventes morreu posteriormente em confrontos por causa de seus tesouros.

Os tesouros dos dragões podem incluir qualquer coisa, de pedras preciosas, jóias e ouro a obras de arte, objetos encantados e conhecimento perdido na forma de livros e rolos de pergaminho

antigos. Embora os Sábios reconheçam a insensatez de se procurar dragões de qualquer raça, às vezes são forçados a empreender tais missões para recuperar armas poderosas e necessárias na luta contra o Inimigo. Esse é o motivo mais provável para uma comitiva de heróis confrontar um dragão.

Os dragões são capazes de provocar uma devastação incomparável, mas sua força inacreditável e seu poder de destruição são compensados pela necessidade de longos períodos de descanso entre os ataques. Para cada batalha importante na qual um dragão se envolver, ele terá em seguida de descansar durante muitos anos. O Inimigo, portanto, utiliza-os com cautela, temendo exigir demais de suas maiores armas ofensivas.



DRAGÕES DO FRIO

ATRIBUTOS: Porte 18 (+6), Agilidade 16 (+5), Percepção 16 (+5), Força 26 (+10)*, Vitalidade 16 (+5), Espírito 18 (+6)*

REAÇÕES: Vigor +10, Presteza +11, Força de Vontade +10*, Sabedoria +6

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 96

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Dentes, Cauda) +16, Inquirir (Interrogar) +8, Discernimento +10, Intimidar (Medo) +20, Língua: Sindarin +10, Língua: Westron +10, Observar (Olfato, Avistar) +20

ENCANTOS: *Língua dos Animais, Romper Grilhões, Exibição de Poder, Mudez, Escravidão Animal, Esquecimento, Ler o Coração, Voz de Persuasão.* Alguns dragões do frio conhecem encantos adicionais como *Urdidura da Névoa, Desorientação e Poder da Terra.*

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (12), Ataques Múltiplos (garras, dentes, cauda), Arma Natural (garras, 4d6), Arma Natural (dentes, 7d6), Arma Natural (cauda, 5d6), Recuperação Lenta, Golpe de Cauda, Terror

TAMANHO: Gigantesco (9 Níveis de Ferimento, 5 níveis Sadios)

SAÚDE: 32

CORAGEM: 3

RENOME: 12

EQUIVALENTE DE NA: 20

HABILIDADES

ESPECIAIS ÚNICAS

RECUPERAÇÃO LENTA: Os dragões do frio apresentam uma taxa extremamente lenta de cura natural. Após 10 anos de descanso, um dragão do frio recupera 2 pontos de Saúde por ano.

GOLPE DE CAUDA: A criatura ferida pelo ataque da cauda de um dragão do frio que fracassar num teste de Força ou Agilidade (à escolha do alvo) contra NA 15 será derrubada.

DESCRIÇÃO

Os dragões do frio são criaturas imensas, maiores, mais fortes e mais ágeis que seus irmãos, os dragões do fogo. São recobertos por escamas impenetráveis, variam em comprimento entre 24 e 36 metros e não cospem fogo como outros dragões.

HISTÓRIA

Pouco se conhece da história dos dragões do frio. Acredita-se que sejam um experimento fracassado de Morgoth, uma etapa no processo



EVANS 02

de criação dos dragões alados a partir do tronco dos dragões do fogo. Não se sabe se Morgoth abandonou os dragões do frio ou foi incapaz de manter sob controle a mais bestial das três linhagens. Em todo caso, ao contrário dos dragões do fogo ou dos dragões alados, jamais foram utilizados a serviço de Morgoth ou de Sauron. O Povo de Durin foi

expulso das Montanhas Cinzentas em 2589 TE depois que um dragão do frio matou Dáin I e seu filho Frór. Desde então, nenhum dragão do frio foi avistado fora das Montanhas Cinzentas ou dos ermos do Norte.

HABITAT

Os dragões do frio são encontrados apenas entre as Montanhas Cinzentas e nos ermos além das mesmas. Nunca se aventuram muito longe de seus covis, pois não possuem a mobilidade dos dragões alados.

SOCIEDADE

Os dragões do frio são morbidamente solitários e marcam seus territórios com uma secreção fétida para afastar invasores. Os que se atrevem a aventurar-se em seus domínios — sejam homens, animais ou até mesmo dragões — são emboscados e mortos. Os poucos dragões do frio a viver além das Montanhas Cinzentas são os mestres incontestes de seus territórios nos Ermos do Norte. Nenhum outro predador ousa desafiá-los.

Uso

Os dragões do frio raramente deixam seus territórios, mas tampouco ocultam-se do restante da Terra-média como seus primos, os dragões do fogo. Por esse motivo, são a raça de dragões que os heróis mais provavelmente encontrarão por acidente, especialmente se viajarem pelas Montanhas Cinzentas.

Os dragões do frio devem ser lançados apenas contra heróis muito evoluídos. Mesmo assim, não se garante a sobrevivência. Devem ser empregados

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

com moderação, talvez apenas uma vez numa crônica inteira. Do contrário, corre-se o risco de perder o valor do impacto de sua força bruta e impenetrabilidade.

Os dragões do frio não devem lealdade a Sauron, mas é possível que os Narradores permitam que os personagens dos jogadores pensem de outra forma, especialmente se o confronto com um deles parecer frustrar algum propósito heróico mais importante.

Na Quarta Era, um poderoso inimigo, quem sabe um feiticeiro, pode criar uma versão mais potente do encanto *Escravizar Animal* que o capacite a dominar os dragões do gelo. Com essas criaturas descomuns na liderança de um exército, ele poderia assolar até mesmo as mais resistentes cidades fortificadas.

DRAGÕES DO FOGO

ATRIBUTOS: Porte 24 (+9), Agilidade 12 (+3), Percepção 20 (+7), Força 24 (+9)*, Vitalidade 22 (+7), Espírito 26 (+10)*

REAÇÕES: Presteza +10, Vigor +11

Força de Vontade +12, Sabedoria +8,

DEFESA: 13

TAXA DE DESLOCAMENTO: 96

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Dentes, Cauda) +16, Jogos (Adivinhas) +12, Inquirir (Interrogar) +15, Discernimento +18, Intimidar (Medo) +25, Língua: Sindarin +12, Língua: Westron +12, Observar (Olfato, Avistar) +15, Persuadir (Confundir) +18

ENCANTOS: Língua dos Animais, Romper Grilhões, Centelhas Arden-tes, Invocação, Comandar, Exibição de Poder, Mudez, *Escravizar Animal*, Esquecimento, Ler o Coração, Voz de Persuasão. Alguns dragões do fogo conhecem encantos adicionais como *Urdidura da Névoa*, *Linguagem da Mente* ou *Encanto de Desobstrução*.

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (18), Confundir, Hálito de Fogo, Invulnerável (fogo), Ataques Múltiplos (garras, dentes, cauda), Arma Natural (garras, 3d6), Arma Natural

(dentes, 5d6), Arma Natural (cauda, 4d6), Recuperação Lenta, Golpe de Cauda, Terror

TAMANHO: Gigantesco (9 Níveis de Ferimento, 5 níveis Sádios)

SAÚDE: 33

CORAGEM: 4

RENOME: 15

EQUIVALENTE DE NA: 25

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

CONFUNDIR: Com seu intelecto superior, um dragão do fogo é capaz de confundir qualquer oponente com quem conversar. A cada rodada que o dragão do fogo falar, todos aqueles que puderem ouvir suas palavras terão de passar num teste resistido de Sabedoria contra a perícia Persuadir (Confundir) do dragão, caso contrário perderão uma ação devido a sua confusão.

HÁLITO DE FOGO: Como ação plena, um dragão do fogo consegue expelir de sua bocarra um cone de chamas de até 50 metros de extensão e de largura igual à distância do alvo em relação ao dragão. Quem for apanhado nessa conflagração sofrerá 10d6 pontos de dano.

RECUPERAÇÃO LENTA: Os dragões do fogo apresentam uma taxa extremamente lenta de cura natural. Após 10 anos de descanso, um dragão do fogo recupera 1 ponto de Saúde por ano.

GOLPE DE CAUDA: A criatura ferida pelo ataque da cauda de um dragão do fogo que fracassar num teste de Força ou Agilidade (à escolha do alvo) contra NA 15 será derrubada.

DESCRIÇÃO

Os dragões do fogo são criaturas imensas, os mais antigos de sua raça, e chegam a medir 30 metros de comprimento do focinho à cauda. Como seus primos, os dragões alados e os dragões do frio, os dragões do fogo são recobertos por escamas impenetráveis. Os dragões do fogo têm esse nome porque são capazes de expelir um grande penacho de fogo de suas bocarras, incinerando tudo que for apanhado pelo cone de destruição incandescente. Diferentemente dos dragões alados, entretanto, não sabem voar.

HISTÓRIA

Os dragões do fogo constituíam a linhagem de dragões mais comum durante a Primeira Era. Muitos dragões do fogo causaram destruição ao longo das eras, incluindo-se aí a devastação de Gondolin por um exército dragontino. Felizmente para os Povos Livres, a maioria dos dragões do fogo foi morta antes do início da Segunda Era. Somente os mais fortes e astutos sobreviveram.

HABITAT

Após a Segunda Era, os dragões do fogo podem ser encontrados somente em profundas cavernas subterrâneas, lugares secretos onde podem depositar seus tesouros sem medo de serem descobertos, pois não se interessam mais pelo destino do mundo ou das criaturas que vivem na superfície. Desejam apenas descansar, fatigados como estão pelo longo serviço prestado ao Inimigo. Nem mesmo Sauron é capaz de ordenar que retornem — pelo menos não sem o Anel.

SOCIEDADE

A selvageria incontida e a cupidez dos dragões do fogo fazem deles o mais solitário dos três tipos de dragões. Evitam qualquer arremedo de sociedade, interagindo com outros de sua espécie apenas com fins reprodutivos. Mesmo os jovens são enxotados cedo do ninho, o que os força a sobreviver por conta própria ou morrer. Por esta razão, somente os dragões mais fortes chegam à idade adulta.

USO

Os dragões do fogo estão entre as criaturas mais poderosas a caminhar sobre a face da Terra-média, chegando a rivalizar com os pujantes balrogs. Por isso, devem ser introduzidos na crônica com cautela. A partir da Terceira Era, é quase impossível encontrar dragões do fogo, já que eles buscam apenas a solidão. Os heróis que encontrarem um dragão do fogo, portanto, devem tê-lo procurado propositalmente, muito provavelmente esperando derrotar a fera e



ficar com seu tesouro. Esses personagens terão o que merecem se desafiarem um dragão do fogo. Somente heróis muito evoluídos têm uma chance, embora pequena, de sobreviver a tal confronto.

DRAGÕES ALADOS

ATRIBUTOS: Porte 26 (+10)*, Agilidade 11 (+2), Percepção 20 (+7), Força 22 (+8)*, Vitalidade 20 (+7), Espírito 23 (+8)

REAÇÕES: Presteza +8, Vigor +10*, Força de Vontade +11, Sabedoria +10

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 96

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Dentes, Cauda) +14, Jogos (Adivinhas) +9, Inquirir (Interrogar) +13, Discernimento +14, Intimidar (Medo) +23, Língua: Sindarin +10, Língua: Westron +10, Observar (Olfato, Avistar) +13, Persuadir (Confundir) +16

ENCANTOS: Romper Grilhões, Centelhas Ardentes, Invocação, Comandar, Exibição de Poder, Mudez, Esquecimento, Ler o Coração, Voz de Persuasão. Alguns dragões alados conhecem encantos adicionais como Encanto de Ruína, Encanto de Cura e Linguagem da Mente.

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (16), Confundir, Bater de Asas,

Hálito de Fogo, Arma Natural (garras, 2d6), Arma Natural (dentes, 4d6), Arma Natural (cauda, 3d6), Recuperação Lenta, Golpe de Cauda, Terror

TAMANHO: Gigantesco (9 Níveis de Ferimento, 5 níveis Sádios)

SAÚDE: 31

CORAGEM: 5

RENOME: 20

EQUIVALENTE DE NA: 25

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

CONFUNDIR: Com seu intelecto superior, um dragão alado é capaz de confundir qualquer oponente com quem conversar. A cada rodada que o dragão alado falar, todos aqueles que puderem ouvir suas palavras terão de passar num teste resistido de Sabedoria contra a perícia Persuadir (Confundir) do dragão, caso contrário perderão uma ação devido à sua confusão.

BATER DE ASAS: O bater das grandes asas de um dragão alado cria poderosas rajadas de vento. Quem estiver a 9 metros da trajetória de voo de um dragão alado — ou a 18 metros do monstro adejando — terá de passar num teste de Força contra NA 15 para permanecer de pé. Os que fracassarem serão imediatamente prostrados.

HÁLITO DE FOGO: Como ação plena, um dragão alado é capaz de expelir de sua bocarra um cone de chamas de até 50 metros de extensão e de largura igual à distância do alvo em relação ao dra-

gão. Quem for apanhado nessa conflagração sofrerá 8d6 pontos de dano.

RECUPERAÇÃO LENTA: Os dragões alados apresentam uma taxa extremamente lenta de cura natural. Após 10 anos de descanso, um dragão alado recupera 1 ponto de Saúde por ano.

GOLPE DE CAUDA: A criatura ferida pelo ataque da cauda de um dragão alado que fracassar num teste de Força ou Agilidade (à escolha do alvo) contra NA 15 será derrubada.

DESCRIÇÃO

Os dragões alados distinguem-se de seus irmãos pelas grandes asas cuja envergadura é igual ao comprimento de seus corpos, que pode chegar a 24 m.

HISTÓRIA

Os dragões alados são considerados os mais grandiosos de sua espécie. Da mesma forma que os dragões do fogo, eles são capazes de cuspir jatos de fogo de suas bocarras. Além disso, podem voar, o que lhes permite disseminar suas sendas de destruição por toda parte. Dos três tipos de dragão, os alados são os mais numerosos — relativamente falando — na Terceira e Quarta Eras. Entre os mais conhecidos dessa raça estão Ancalagon, o Negro; Scatha, das Montanhas Cinzentas; e Smaug, o Dourado.

O grande exército de dragões alados apareceu pela primeira vez na Grande Batalha que pôs fim à Primeira Era. Os dragões alados sobreviventes recolheram-se aos seus lares nas montanhas, sem que fossem avistados nem se ouvisse falar deles até 2570 TE, quando reapareceram nas Montanhas Cinzentas para guerrear com os anões e os éothéod. Por volta de 2589 TE, as forças combinadas dos dragões alados e dragões do frio forçaram os anões a abandonar as Montanhas Cinzentas.

Em 1981 TE, à época em que os anões foram expulsos de Moria, o dragão alado conhecido como Scatha estabeleceu seu covil nas profundezas das Montanhas Cinzentas, apossando-se de um tesouro perdido dos anões. Quando Fram, filho de Frumgar, dos éothéod,

matou o monstro, as riquezas tornaram-se o centro de uma grande disputa entre os homens e os anões, pois tanto uns quanto outros reivindicavam o vasto tesouro. Por fim, os grupos rivais mataram um ao outro, aumentando a crença na maldição do tesouro dragonitino. Muitos anos depois, Éomer de Rohan presenteou Meriadoc Brandebuck com a Corneta da Terra dos Buques*, um dos itens do tesouro de Scatha.

Em 2770 TE, Smaug, ouvindo falar da grande riqueza dos anões, emergiu de um longo sono para assaltar o reino anão de Erebor, a leste da Floresta das Trevas. Tão poderoso foi o ataque que a maioria dos anões da Montanha Solitária foi aniquilada, bem como a cidade vizinha de Valle. Smaug, então, reuniu todos os tesouros de Erebor e Valle, juntando-os numa única coleção sobre a qual dormiu durante décadas.

Ciente da devastação que poderia ser promovida caso Sauron conseguisse controlar a fera, Gandalf reuniu uma companhia de anões sob a liderança de Thorin Escudo de Carvalho — que incluía o hobbit Bilbo Bolseiro — e liderou-os num assalto à Montanha Solitária. Por fim, um homem chamado Bard, de Valle, flechou o único ponto vulnerável no ventre do dragão, e o monstro abatido mergulhou no Lago Comprido. A partir de então, todos os habitantes de Esgaroth passaram a evitar o lugar onde Smaug tombou, temendo que os restos mortais do dragão houvessem amaldiçoado a área para todo o sempre.

HABITAT

Os dragões alados não podem ser encontrados em lugar nenhum antes da Grande Batalha que marcou o fim da Primeira Era. Os Sábios conjecturam que Morgoth passou décadas criando essas feras, a partir da linhagem dos dragões do fogo, mantendo o surgimento desses monstros em segredo para que os elfos não os descobrissem e se encontrassem despreparados quando do ataque devastador da hoste de dragões alados.

Enquanto a maioria dos dragões de fogo foi destruída na Primeira Era,

vários dos mais poderosos dragões alados sobreviveram. Foram devastados durante a Grande Batalha e forçados a passar muitos anos descansando, cicatrizando suas dolorosas feridas. Os dragões alados da Segunda, Terceira e Quarta Eras dão preferência às montanhas, especialmente as que já tenham sido escavadas pelos anões, raramente aventurando-se ao ar livre em busca de riquezas a serem acrescentadas ao seu tesouro. A maioria dos dragões alados é encontrada nas Montanhas Cinzentas, embora qualquer rincão desolado ou remoto possa proporcionar um lar adequado.

SOCIEDADE

Os dragões alados são a realeza dos dragões. Mantêm uma hierarquia bem definida, determinada unicamente pelo tamanho do tesouro de cada dragão.

As fêmeas dos dragões alados são altamente estimadas e protegidas. Os machos que desejam se acasalar têm de oferecer riquezas suficientes a uma fêmea — ou serviços, na forma de proteção — para conseguir que estas se disponham a gerar descendentes. Por esta razão, as fêmeas dos dragões alados, embora apareçam pouco, estão entre os membros mais ricos da raça.

Embora raramente trabalhem em conjunto, exceto sob a coerção do Senhor do Escuro, os dragões alados jamais atacam uns aos outros por causa dos tesouros ou por qualquer outro motivo. Do mesmo modo, jamais correm ao auxílio de um outro dragão, a menos que se trate de uma fêmea a quem devam proteção.

USO

De todas as raças de dragões, os dragões alados são os que os heróis terão maior probabilidade de encontrar. Embora não sejam tão fortes quanto os dragões do fogo, sua capacidade de voar confere-lhes maior mobilidade, capacitando-os a atacar inesperadamente e assaltar cidades inteiras até todas suas estruturas estarem em chamas.

Um dragão alado é um inimigo formidável. Devem ser usados como o

último ou penúltimo adversário numa crônica. Talvez Sauron tenha conseguido seduzir um dragão alado e colocá-lo a seu serviço com promessas de riquezas, seja de seus próprios cofres ou dos tesouros dos Povos Livres que ele deseja conquistar. Se um monstro desses sobrevivesse para participar na Guerra do Anel, como Gandalf temia que pudesse acontecer, o Inimigo certamente sairia vitorioso.

Na Quarta Era, os dragões alados há muito escondidos podem emergir das Montanhas Cinzentas e atacar Gondor, na esperança de roubar as grandes riquezas que o Reino Reunido certamente possui. Os heróis podem ser chamados para ajudar a defender a cidade contra a investida dos dragões alados. Talvez um dragão alado consiga derrotar uma caravana transportando um objeto encantado, um presente de Elessar para um rei anão ou um senhor élfico. Grupos de heróis experientes podem ser enviados pelo Rei para encontrar e destruir o monstro e recuperar os tesouros do reino.

ENTS

“— Alguns de nós ainda são ents verdadeiros, e bastante vivos à nossa própria maneira, mas muitos estão ficando sonolentos, ficando arvorecidos, por assim dizer.”

— Barbárvore, As Duas Torres

ATRIBUTOS: Porte 9 (+1), Agilidade 6 (±0), Percepção 10 (+2), Força 16 (+5)*, Vitalidade 14 (+4)*, Espírito 10 (+2)

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 48

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Galhos) +6, Cura (Árvores) +5 Intimidar (Medo) +6, Lin-

* N. do T.: Trata-se, de fato, da Corneta de Rohan, utilizada por Merry para soar o toque de corneta da Terra dos Buques quando do Expurgo do Condado.

gua: Entês +9, Língua: Sindarin +7, Língua: Westron +7, Saber: Ents +6, Observar (Avistar) +5, Correr +10, Dissimulação (Esconder-se) +8, Sobrevivência (Florestas) +12, Noção do Clima +4

VANTAGENS: Forte, Dádiva das Línguas, Mão-de-martelo, Resistente, Noção de Caminhos

DEFEITOS: Fúria da Batalha, Ódio (orcs)

ENCANTOS: *Urdidura da Névoa, Desorientação, Poder da Terra, Sono, Grilhões Mágicos, Fender*. Todos podem ser lançados como se fossem habilidades.

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (8), Arma Natural (galhos, 2d6), Pedras e Raízes, Manto, Pisotear (3d6), Vulnerabilidade (fogo), Vulnerabilidade (machados)

TAMANHO: Descomunal (8 Níveis de Ferimento, 4 níveis Sádios)

SAÚDE: 20

EQUIVALENTE DE NA: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

PEDRAS E RAÍZES: Os ents conseguem destruir rapidamente as construções dos homens. Concentrando sua atenção em qualquer tipo de estrutura e usando uma ação plena, um ent pode causar [1d6 + modificador de Força] pontos de dano. (Consulte as páginas 242-243 do livro básico de regras para maiores informações sobre a forma de como as estruturas são danificadas.)

MANTO: Os ents podem criar uma nuvem de sombras para envolver a si mesmos e aos seus companheiros. Funciona como o encanto *Bruma de Celeridade*. No entanto, enquanto estão no interior dessa nuvem, os ents e os que estiverem com eles podem se deslocar ao dobro da Taxa de Deslocamento normal sem se cansar, desde que a nuvem persista.

DESCRIÇÃO

Alguns ents, como Bárbarvora da Floresta de Fangorn, são relativamente ativos. Vão de um lugar a outro, levando muito a sério seus papéis como pastores das árvores. Mas outros ents tornaram-se menos móveis, menos ativos,

menos loquazes e mais propensos a escolher um lugar e simplesmente ficar ali, em profunda reflexão. Isto se deve principalmente à idade e à disposição, mas também está relacionado à perda das entesposas. Os ents não possuem sistemas extensos de raízes. Seus pés são grandes, com dedos semelhantes a raízes. Embora enterrem-se no solo, não crescem com o tempo e podem ser removidos mais facilmente do que qualquer raiz verdadeira.

HISTÓRIA

Os elfos despertaram os ents, ensinaram-nos a falar e conversaram com eles. Os ents existem há várias eras e cuidam de suas árvores há muitos anos. No início, havia tanto ents quanto entesposas, mas as entesposas foram embora, em busca de pastos e prados mais calmos, pois amavam os campos, as lavouras e as flores ao invés das árvores. Então, as entesposas desapareceram. Os ents procuraram por muitos anos, mas não encontraram suas consortes em lugar nenhum. Muitos ents cederam ao desespero, abandonaram a busca e, na verdade, todas as outras atividades.

HABITAT

A maioria dos ents ainda vive na Floresta de Fangorn ou perto dela. No entanto, alguns podem viver em outros locais. Qualquer floresta com árvores de grande idade e imponência pode ter sido o território de um ou mais ents na antiguidade, e alguns desses ents podem ainda viver ali.

SOCIEDADE

Os ents não necessariamente procuram pela companhia de outros ents, nem mesmo dos huorns. Ao contrário, selecionam determinados bosques nos quais viver, dedicam seu tempo a cuidar daquelas árvores específicas e a crescer em profunda harmonia com as mesmas.

USO

Embora silenciosos e sonolentos por natureza — especialmente no final da Terceira Era — os ents podem ser incitados a agir. Caso seus bosques estejam

em perigo, a resposta é imediata, e uma ameaça à floresta circundante também pode fazer com que um ent desperte por completo. A convocação para um entebate também os inflama, mas apenas um outro ent pode requerer uma reunião como essa.

Uma vez inflamado, um ent pode marchar muitas milhas numa velocidade inigualável mesmo pelo cavalo mais ligeiro. Essas criaturas possuem grande capacidade de concentração e, uma vez determinadas a um propósito, jamais hesitam. As árvores afastam-se para dar-lhes passagem e a pedra para eles é como um papel fino, algo a ser pisoteado, ou despedaçado e descartado. Enfurecer um ent nunca é uma sugestão sábia, pois poucas coisas podem resistir a sua ira.

Os elfos são capazes de despertar os ents para conversar com eles, embora isso exija tempo, esforço e muita cantoria, pois os ents adoram a música. Um ent sabe de tudo o que acontece nas áreas adjacentes e também possui uma noção geral da floresta circundante. Pode direcionar os viajantes para trilhas seguras de sua escolha e é capaz de sentir a presença de grandes grupos e forças poderosas.

Os ents desprezam os orcs (a quem denominam *burárum*) e atacam violentamente qualquer membro dessa raça que venham a encontrar, como vingança pelas inúmeras árvores que os orcs mataram ao longo das eras.

ESPÍRITOS

— *Espadas pálidas apareceram; mas não sei se as lâminas ainda mordiam, pois os Mortos não precisavam de outra arma além do medo.*

— Gimli, *O Retorno do Rei*

Três tipos de espírito assombram a Terra-média. O mais comum é o espectro, a alma penada de uma pessoa má cuja necessidade de cumprir algum objetivo deturpado sobrevive à longevi-

dade natural de sua forma física. Usou de feitiçaria para prolongar sua vida ou seu espírito sobreviveu por conta própria, mantido no mundo mortal pelo ódio, pela cobiça ou pelo desejo. A forma espectral desse ser é geralmente uma imagem sombria, macilenta e transparente de seu aspecto em vida. Seus olhos, entretanto, brilham de maligno desejo por aquilo que ainda precisa obter. Os nazgûl, ou Espectros do Anel, são os espectros mais poderosos, cujo poder advém do Um Anel.

Ligeiramente mais raros são os fantasmas, os espíritos daqueles que morreram com um segredo sombrio ou foram consumidos pelo desejo de vingança. Os fantasmas assemelham-se a suas formas mortais no momento da morte, ou podem ser completamente invisíveis, manifestando-se apenas como sons ou luzes estranhas. O Brejo dos Rostos Mortos, onde soldados chacinados no campo de batalha aparecem como luzes brilhantes em poças d'água estagnadas e fétidas, é um dos lugares onde estes fantasmas são encontrados.

Finalmente, alguns espíritos — chamados criaturas — tomam forma por meio de alguma poderosa maldição. Esses espíritos são sujeitados à vontade e às metas daquele que os amaldiçoou.

Aparecem como versões de suas identidades mortais, ou não têm substância, a menos que habitem um receptáculo físico, como um cadáver.

Como até os espíritos da mesma categoria podem variar consideravelmente, os parâmetros a seguir descrevem variações comuns aos espíritos, ao invés de fornecer parâmetros específicos para um determinado exemplo.

ATRIBUTOS: A variação dos atributos espirituais é similar à do homem comum, embora muitos espíritos apresentem valores altos de Porte, Espírito e Vitalidade. Os espíritos

sem corpos físicos geralmente têm Agilidade zero e Força zero.

REAÇÕES: Como no caso dos Atributos, as reações dos espíritos são similares às dos homens.

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Semelhantes àquelas possuídas em vida, as perícias dos espíritos geralmente incluem Intimidar (Medo), Observar (Sentir Poder) e Dissimulação.



DEFEITOS: Entre os defeitos frequentes dos espíritos incluem-se Segredo Sombrio, Dever, Ganancioso, Ódio e Juramento, que geralmente refletem as razões pelas quais eles se tornaram espíritos.

ENCANTOS: Os encantos geralmente conhecidos pelos espíritos incluem *Estilhaçar Armas Brancas*, *Mudez*, *Evocar o Medo*, *Criar Nevoeiro*, *Esquecimento*, *Encanto de Contenção* e *Grilhões Mágicos*.

HABILIDADES ESPECIAIS: Entre as habilidades especiais comuns a muitos fantasmas estão Camuflagem (para aqueles com uma natureza substancial), Toque Glacial, Incorpóreo, Invisível, Invulnerável (a dano físico), Resistência (a dano físico), Lançar Encantos, Terror (para aqueles com grande presença ou aparência horripilante), Vigor dos Mortos-vivos e Vulnerabilidade (à luz do sol, que às vezes chega a provocar 1d6 pontos de dano por rodada).

TAMANHO: Médio

EQUIVALENTE DE NA: 5+

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

TOQUE GLACIAL: O toque frio e mortífero de um espírito faz com que a vítima perca 2 pontos de Força e Vitalidade a cada rodada. Quando qualquer um dos atributos chegar a 0, a vítima cai inconsciente por 2d6 x 10 minutos. Os pontos perdidos são readquiridos à razão de 1 ponto em cada tributo a cada 10 minutos, ou então todos de uma só vez, com a aplicação de um *Encanto de Cura* ou quando a vítima despertar.

VIGOR DOS MORTOS-VIVOS: Um espírito jamais precisa comer ou beber, sofre apenas metade do dano devido a ataques físicos e se recupera de todos os ferimentos a uma velocidade cinco vezes maior que a normal. Além disso, um espírito não apresenta Níveis de Fadiga e nunca precisa fazer testes de Vigor para resistir ao cansaço por qualquer motivo.

DESCRIÇÃO

Os espíritos se manifestam de muitas maneiras, como descritas acima. Podem aparecer como imagens tremeluzentes de suas identidades em vida, como luzes de brilho débil a saltitar na escuridão ou na água, ou nada mais do que sons fracos ou misteriosas correntes de ar.

HISTÓRIA

Não se sabe como nem por que o primeiro espírito permaneceu na terra dos vivos. De todas as raças da Terra-média, entretanto, nunca se soube que os anões dessem origem a espíritos, apesar de suas naturezas aparentemente gananciosas. Isso pode muito bem ser uma das razões para Sauron odiá-los.

HABITAT

Os espíritos residem em qualquer lugar. A presença deles geralmente espanta os vivos — mesmo plantas e animais —, de modo que as regiões onde eles são encontrados são geralmente desoladas, sem vida e arruinadas.

SOCIEDADE

Os espíritos não têm sociedade, vivendo apenas em função de seus desejos insatisfeitos, uma necessidade de disseminar o sofrimento ou obedecer aos ditames da mágica maligna que os acorrenta.

Uso

Da mesma forma que as motivações dos espíritos, seus históricos e o uso deles numa crônica também variam bastante. Pode ser que desejem desfazer o mal ou os fracassos nos quais tomaram parte durante a vida. Poderiam precisar revelar segredos que levaram consigo para o túmulo. Pode ser até que desejem vingança ou, em raras ocasiões, simplesmente tenham a dedicar ao mundo e aos que nele vivem a mais pura maldade.

ARANHAS GIGANTES

" (...) ele subiu — mas deparou com uma aranha velha, modorrenta, malvada e gorda que (...) estivera ocupada a beliscá-los para ver qual era o mais suculento."
— O hobbit

As aranhas gigantes pertencem a duas variedades — pequenas e grandes —, embora ambas se comportem em grande parte da mesma maneira. São fornecidos parâmetros de jogo para cada tipo, seguidos por um único bloco descritivo que se refere a ambos.

ARANHA GIGANTE PEQUENA

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

REAÇÕES: Vigor +2, Presteza +3*, Força de Vontade +1, Sabedoria ± 0

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 3

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +4, Escalar +10, Ofício: Armadilha (Teia) +4, Intimidar (Medo) +4, Saltar +6, Língua: Falar Westron +3, Observar (Avistar) +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (presas, 1d6-1), Veneno (pode optar entre um veneno mortal e um veneno nauseante; ver quadro), Teias

TAMANHO: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 6

EQUIVALENTE DE NA: 10

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

TEIAS: as aranhas gigantes tecem teias espessas e viscosas. Cortar um fio requer 3 pontos de dano provocados por uma arma afiada. Soltar um deles requer um sucesso num teste de Força contra NA 15. A vítima envolvida completamente pelas teias — ato que exige uma ação plena por parte da aranha e pode apenas ser usado com uma vítima que já tenha sido agarrada e contida com sucesso — tem de passar num teste de Força contra NA 20 para se libertar. As aranhas gigantes também podem tecer rapidamente paredes resistentes de teias para cercar e aprisionar suas presas. A aranha que passar num teste de Ofício: Armadilhas (Teias) contra NA 10 consegue construir uma teia de 1,5 metro de altura por 1,5 metro de largura como ação plena.

ARANHA GIGANTE GRANDE

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

REAÇÕES: Vigor +3, Presteza +3*, Força de Vontade +2, Sabedoria ± 0



ANIMAIS CRUËIS E MÁGICA PRODIGIOSA

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +6, Escalar +10, Ofício: Armadilha (Teia) +6, Inti-midar (Medo) +6, Saltar +7, Língua: Falar Westron +5, Observar (Avistar) +5, Combate de Alcance: Armas Naturais (Teias) +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (presas, 1d6+1), Veneno (pode optar entre um veneno mortal e um veneno nauseante; ver quadro), Teias

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 10

EQUIVALENTE DE NA: 10

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

TEIAS SUPERIORES: as aranhas gigantes grandes tecem teias semelhantes às da espécie menor, só que mais fortes. Cortar um fio requer 5 pontos de dano provocados por uma arma afiada. Soltar um deles requer um sucesso num teste de Força contra NA 20. A vítima completamente envolvida pelas teias tem de passar num teste de Força contra NA 25 para se libertar. As aranhas gigantes grandes são capazes de tecer paredes exatamente como as aranhas gigantes pequenas.

DESCRIÇÃO

As aranhas gigantes são criaturas peludas e ágeis que se interessam apenas por caçar e devorar homens, elfos, anões e até mesmo orcs. Suas oito pernas são longas e esguias, perfeitas para correr pelas cavernas profundas e florestas sombrias em busca de caça. À noite, seus olhos brilham como orbes pálidos e bulbosos, mas não chegam a alertar as vítimas antes que seja tarde demais.

HISTÓRIA

As aranhas gigantes descendem de Ungoliant, uma criatura antiga, semelhante a uma aranha, de avidez espantosa. Como regra, pouco se importam com os conflitos da Terra-média e pro-

A PEÇONHA DAS ARANHAS GIGANTES

VENENO LETAL DA ARANHA GIGANTE PEQUENA

TIPO: Ferimento

TEMPO DE AÇÃO: 1 minuto

POTÊNCIA: NA +0

TRATAMENTO: NA +0

EFEITO: 1d6 pontos de dano

EFEITO SECUNDÁRIO: 1/2 d6 pontos de dano

ESTÁGIOS: 10

VENENO NAUSEANTE DA ARANHA GIGANTE PEQUENA

TIPO: Ferimento

TEMPO DE AÇÃO: Imediato, e então 1 minuto para cada estágio

POTÊNCIA: NA +5

TRATAMENTO: NA +5

EFEITO: Reduz Força e Vitalidade em 1d6 imediatamente.

Reduz cada um dos atributos em mais 1 ponto a cada novo estágio. Quando chega a 0 em qualquer um dos dois, a vítima cai inconsciente, embora continue a perder pontos. Os pontos perdidos retornam à razão de 1 por hora depois de completados todos os estágios

EFEITO SECUNDÁRIO: Metade da redução descrita acima (1/2 d6 no tempo de ação, 1/2 ponto por estágio).

ESTÁGIOS: 10, após o efeito imediato

VENENO LETAL DA ARANHA GIGANTE GRANDE

TIPO: Ferimento

TEMPO DE AÇÃO: 1 minuto

POTÊNCIA: NA +5

TRATAMENTO: NA +5

EFEITO: 1d6 pontos de dano

EFEITO SECUNDÁRIO: 1/2 d6 pontos de dano

ESTÁGIOS: 10

VENENO NAUSEANTE DA ARANHA GIGANTE PEQUENA

TIPO: Ferimento

TEMPO DE AÇÃO: Imediato, e então 1 minuto para cada estágio

POTÊNCIA: NA +10

TRATAMENTO: NA +10

EFEITO: Reduz Força e Vitalidade em 1d6 imediatamente.

Reduz cada um dos atributos em mais 1 ponto a cada novo estágio. Quando chega a 0 em qualquer um dos dois, a vítima cai inconsciente, embora continue a perder pontos. Os pontos perdidos retornam à razão de 1 por hora depois de completados todos os estágios

EFEITO SECUNDÁRIO: Metade da redução descrita acima (1/2 d6 no tempo de ação, 1/2 ponto por estágio).

ESTÁGIOS: 10, após o efeito imediato

curam apenas encher suas panças intumescidas com o sangue de viajantes que aprisionam em suas teias viscosas. Mesmo Laracna não tinha outra coisa em mente além de transformar Frodo numa refeição e teria deixado passar o Um Anel caso tivesse capturado o hobbit.

HABITAT

As aranhas preferem domínios escuros e sombrios. Muitas se ocultam no interior de cavernas, cavando tocas e túneis de onde saem para emboscar viajantes. Outras encontram consolo na Floresta das Trevas e outras florestas densas, tecendo teias tanto para bloquear o maldito sol quanto para capturar suas presas desatentas. Apesar de as aranhas gigantes moverem-se por essas teias com facilidade, outras criaturas logo ficam presas aos filamentos viscosos. Qualquer criatura que se mova pela teia de uma aranha ou suba por um fio precisa ter sucesso num teste de Força contra NA 8 ou então terá de mover-se a um quarto da sua velocidade normal. No caso de um teste bem-sucedido, a criatura ainda só consegue avançar à metade da taxa normal.

SOCIEDADE

As aranhas gigantes falam westron e geralmente juntam-se em colônias de até várias dúzias de criaturas. De forma geral, compreendem um grupo discordante e dado a querelas. Vários viajantes desafortunados escaparam às garras de suas captoras enquanto elas discutiam o que fazer com a vítima: pendurá-la em suas teias por um tempo antes de comê-la, matá-la e então pendurá-la, ou simplesmente devorar a infeliz imediatamente.

As aranhas são orgulhosas e preferem discutir perpetuamente a dar o braço a torcer. Esse orgulho também as torna suscetíveis a insultos: quem tiver sucesso num teste resistido da perícia Trovar contra a Sabedoria de um aranha pode espicaçá-la, levando-a a um acesso terrível de fúria e incapacitando-a a fazer qualquer outra coisa além de disparar furiosamente atrás do caçador, ignorando outros oponentes e perigos.

USO

As aranhas não se importam com os conflitos entre os Povos Livres e a Sombra e, por isso, dão péssimos vilões. São mais bem empregadas como riscos ao longo da estrada, ou para tornar uma situação já perigosa ainda mais ameaçadora. Por exemplo, um grupo de heróis fugindo de um bando de guerra órquico poderia topar com uma colônia de aranhas.

As aranhas normalmente atacam de emboscada, saltando sobre suas vítimas ou atraindo-as para teias cuidadosamente escondidas. Preferem entocar-se perto de estradas freqüentadas e constituem um risco constante para as pessoas que vagam pela Terra-média.



MEIO-ORCS

— (...) *essas criaturas de Isengard, esses semi-orcs e homens-orcs que o trabalho maligno de Saruman criou, não vão tremer diante do sol (...)*
— Gamling, *As Duas Torres*

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

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEM: Gatuno

HABILIDADES DE ORDEM: Esconder-se nas Sombras

PERÍCIAS: Avaliar (Ouro) +2, Ocultar (Esconder Arma) +3, Disfarce +2, Inquirir (Interrogar) +3, Língua: Órquico (dialeto) +2, Língua: Westron +5, Saber: Homens +1, Saber: Orcs +1, Observar (Avistar) +4, Persuadir (Engambelar) +3, Correr +2, Esquadrinhar +2, Dissimulação (Sombra) +5, Sobrevivência (Florestas) +2

VANTAGENS: Furtivo, Visão Noturna

DEFEITOS: Fidelidade (Saruman)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 9

EQUIVALENTE DE NA: 5 (bando de três)

DESCRIÇÃO

Os meio-orcs têm rostos amarelados, olhos oblíquos e matreiros, mas em estatura e compleição são mais semelhantes aos homens. Alguns meio-orcs se parecem mais com orcs do que outros. Esses podem comprar um defeito — Ancestrais Orcs — que não lhes permite ocultar sua origem orc sem o uso de Disfarce. Os meio-orcs sem esse defeito, apesar da aparência notável, conseguem passar por homens normais.

Combinando a inteligência dos homens à força dos orcs, os meio-orcs são oponentes temíveis no campo de batalha. Preferem as espadas longas e os machados de guerra, mas utilizam voluntariamente qualquer arma com que seu mestre venha a equipá-los. Devido a sua aparência humana, muitos meio-orcs servem como espias, misturando-se às várias culturas dos homens por toda a Terra-média.

HISTÓRIA

Tentando duplicar o sucesso de Sauron na criação dos uruk-hai, Saruman cruzou uruks com raças inferiores de homens, especialmente aqueles do Leste. Entretanto, o experimento fracassou e produziu essas criaturas, que foram apelidadas "meio-orcs" pelos homens de Rohan.

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

Vários meio-orcs foram servir Lotho Sacola-Bolseiro durante a Guerra do Anel. Eram chamados de os homens do Chefe até Saruman chegar ao Condado, após a destruição do Um Anel. Daí em diante, os meio-orcs do Condado passaram a responder diretamente a ele e ficaram conhecidos como os homens de Charcore.

HABITAT

A maioria dos meio-orcs serve a Saruman. Por causa disso, são comumente encontrados em Isengard, nos exércitos de Saruman, ou disfarçados como homens nas vilas e cidades da Terra-média.

SOCIEDADE

Do mesmo modo que os uruks, os meio-orcs não mantêm uma sociedade própria. Consideram-se membros da família dos orcs a serviço de Saruman, porém distinguem-se pela inteligência. Para frustração de todos, entretanto, os meio-orcs não chegam aos pés dos uruks em força e engenhosidade. Sua antipatia inata pelos seres vivos estende-se até mesmo aos orcs, uruks e outros meio-orcs, e, por esta razão, a maioria prefere incumbências solitárias em terras distantes: missões de espionagem e assassinio.

USO

Embora os heróis possam topar com meio-orcs no campo de batalha, essas criaturas humanóides são mais frequentemente encontradas em áreas civilizadas, espionando a mando de Saruman. Os heróis à procura de um homem responsável por uma ofensa civil — roubo, agressão ou até mesmo assassinato — podem descobrir um meio-orc. Os meio-orcs também são geralmente despachados para entregar objetos ou mensagens importantes para os planos do Inimigo. Os heróis que viessem a descobrir algo sobre essas missões teriam o

dever de impedi-las. A comunicação assim interceptada poderia proporcionar algum discernimento sobre os planos do Inimigo e levar os heróis a outro capítulo de sua história.



FALCÕES-DO-INFERNO

*"(...) uma criatura alada (...)
maior que todos os outros pássaros (...),
sem penas ou plumas,
e suas enormes asas eram como
membranas de couro entre
dedos de garras; e seu corpo fedia."
— O Retorno do Rei*

ATRIBUTOS: Porte 6 (± 0), Agilidade no ar 10 ($+2$)*, Agilidade no solo 6 (± 0), Percepção 8 ($+1$), Força 8 ($+1$)*, Vitalidade 8 ($+1$), Espírito 4 (± 0)

REAÇÕES: Vigor +2, Presteza no ar +3*, Presteza no solo +2, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

DEFESA: 12 (no ar), 10 (no solo)

TAXA DE DESLOCAMENTO: 24

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico, Garras) +6, Observar (Avistar) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Voo, Montaria: Inabalável, Montaria: Treinado para a Guerra, Ataques Múltiplos (bico, garras), Arma Natural (bico, 2d6), Arma Natural (garras, 2d6), Fedor

TAMANHO: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis Sádios)

SAÚDE: 9

EQUIVALENTE DE NA: 10

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

FEDOR: Os falcões-do-inferno exsudam um fedor abominável que lembra o de carne putrefata. Quem chegar a menos de 6 metros deles tem de fazer um teste de Vigor contra NA 10. Aqueles que falharem ficarão sujeitos a uma penalidade igual a -2 em todos os testes enquanto permanecerem na área do fedor. O teste de Vigor deve ser refeito toda vez que o personagem voltar a entrar na área.

DESCRIÇÃO

Os falcões-do-inferno são horrores alados que parecem um cruzamento entre lagartos e aves desplumadas. Têm asas amplas e coriáceas, que se estendem desde suas costas largas até os dedos terminados em garras cruéis. Os falcões-do-inferno adultos são capazes de carregar até dois cavaleiros humanos para a batalha. Apesar de um certo zunido ser audível ao baterem as asas, os

falcões-do-inferno tendem a usar correntes ascendentes para planar em silêncio. Têm cabeças estreitas e bicos ferozes capazes de atravessar qualquer armadura, com exceção das mais fortes. Seus olhos vermelhos cintilam com maldade quando eles se precipitam dos céus para atacar os alvos.

HISTÓRIA

Os falcões-do-inferno são criaturas de Sauron, imitações deturpadas das Grandes Águias e sentinelas a patrulhar a Floresta das Trevas. Durante a Guerra do Anel, alguns falcões-do-inferno foram empregados como montarias.

HABITAT

Os falcões-do-inferno são mais comuns nas colinas ao sul da Floresta das Trevas, tendo muitos poleiros ao redor de Dol Guldur. Embora nidifiquem em cavernas e florestas densas, preferem caçar em território aberto, de modo que são raramente encontrados nas profundezas da Floresta das Trevas. Entretanto, sua presença torna a aproximação a Dol Guldur e as viagens nos arredores do sul da Floresta das Trevas ainda mais perigosas do que seriam em outra situação.

Os falcões-do-inferno preferem áreas temperadas e de baixa altitude. Entretanto, os asseclas de Sauron transplantaram esses monstros para as Montanhas de Cinza. Além disso, muitos deles tornaram-se selvagens após a batalha de Minas Tirith e estabeleceram-se nas colinas e montanhas em volta dessa cidade.

SOCIEDADE

Os falcões-do-inferno são surpreendentemente sociais. São monogâmicos e conhecidos por lutar até a morte para proteger os ninhos. Casais sem filhotes geralmente caçam juntos: um deles levanta a caça enquanto o outro precipita-se para abatê-la.

O casal coopera na criação dos filhotes. São, entretanto, bastante territoriais. Depois da união do casal, qualquer outro falcão-do-inferno adulto arrisca-se a morrer caso encontre o par. Isso

inclui os descendentes, que devem geralmente fugir para salvar as próprias vidas assim que tiverem aprendido a voar e a caçar.

USO

Os falcões-do-inferno são predadores vorazes. Caçam tanto à noite quanto durante o dia e ignoram qualquer presa menor que um hobbit. Precipitam-se silenciosamente do alto, arrebatam a presa nos bicos e ascendem rapidamente.

Nos anos que se seguem à Guerra do Anel, os falcões-do-inferno tornam-se um problema cada vez pior nas colinas ao redor de Minas Tirith. Os heróis são convocados com frequência para achar os ninhos ou descobrir uma maneira de domesticar essas feras abomináveis. Os Narradores podem decidir que os falcões-do-inferno não são tão selvagens quanto podem parecer e que um assecla da Sombra um pouco mais inteligente também continua na área, orquestrando os ataques dos falcões-do-inferno contra fazendeiros e caravanas.

HUORNS

— *Ficam aqui e acolá na floresta, ou nas suas bordas, silenciosos, vigiando sem parar as árvores; (...) nos vales profundos há centenas e centenas deles (...).*
— *Tronquesperto, As Duas Torres*

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 4 (±0), Percepção 8 (+1), Força 12 (+3)*, Vitalidade 12 (+3)*, Espírito 7 (±0)

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: Zero

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Galhos) +6, Intimidar (Medo, Majestade) +6, Língua:

Entês +5, Língua: Sindarin +2, Língua: Westron +2, Observar (Audição, Avistar) +5, Dissimulação (Esconder-se) +8, Sobrevivência (Floresta) +9

VANTAGENS: Resistente, Mateiro

DEFEITOS: Ódio (criaturas de duas pernas), Orgulhoso

ENCANTOS: *Estilhaçar Armas Brancas, Mudez, Urdidura da Névoa, Desorientação, Sono, Grilhões Mágicos.* Todos podem ser lançados como se fossem habilidades.

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (6), Praticamente Imóvel, Arma Natural (2d6, galhos), Vulnerabilidade (fogo), Vulnerabilidade (machados)

TAMANHO: Descomunal (8 Níveis de Ferimento, 4 níveis Sádios)

SAÚDE: 15

EQUIVALENTE DE NA: 10

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

PRATICAMENTE IMÓVEL: Um huorn normalmente não se move do lugar. É capaz de fazê-lo, mas isso é difícil, pois envolve desenraizamento. Quanto mais velho um huorn — e mais extenso seu sistema de raízes —, mais difícil é a tarefa de relocação. Para se desenraizar, um huorn tem de fazer um teste de Força no qual o NA é sua própria Vitalidade. Obtendo sucesso, o huorn pode dar grandes passadas, se assim o desejar, a uma Taxa de Deslocamento de 48 metros. Mas, assim que voltar a se enraizar, terá de fazer outro teste se desejar mover-se novamente.

DESCRIÇÃO

Os huorns são árvores que adquiriram consciência e sensibilidade. Os huorns deixam cair frutas, nozes e folhas ao seu bel prazer. Do mesmo modo, com seus galhos, podem atirar longe criaturas. Podem até mesmo inclinar seus troncos com a intenção de parecerem ameaçadores aos que tola-mente se aproximarem deles.

HISTÓRIA

"Huorn" é uma versão abreviada da palavra em entês para "árvore viva". O nome completo é muito longo, à moda

dos ents, e levaria muitas horas para ser pronunciado, pois incorpora não apenas uma descrição mas também uma história. A maioria dos huorns deve sua existência aos ents, os pastores que cuidam das árvores da Terra-média desde o início da Primeira Era. Durante esses longos anos, um pouco da própria vivacidade dos ents foi conferida a muitas das árvores sob seus cuidados.

Nem todos os huorns vicejaram sob os cuidados dos ents. Alguns apareceram em outros locais, onde nenhum ent passou durante mais de uma era. Os huorns dessas áreas remotas tendem a falar menos e são menos amistosos para com visitantes do que aqueles criados pelos ents.

Os ents dizem que os elfos são largamente responsáveis pela vivacidade das árvores. Os elfos caminhavam pelas matas tempos atrás e acordavam as árvores para aprender sua língua, de modo que os elfos pudessem conversar com elas.

HABITAT

Os huorns podem existir em qualquer floresta da Terra-média, mas a maioria deles encontra-se na Floresta de Fangorn, na Floresta das Trevas e na Floresta Velha. Fangorn é a residência e a sementeira do ent conhecido como Barbárvore e sua presença é responsável pelo número de huorns existente ali. A Floresta das Trevas é o reduto dos elfos silvestres e seu amor pela floresta e seu prazer em conversar com as árvores explica por que tantas delas são despertadas e ativas. A Floresta Velha não tem nem elfos, nem ents, mas é território de Tom Bombadil. Suas canções conferem vivacidade a quem quer que as ouça, seja planta ou animal.

SOCIEDADE

Os huorns agrupam-se em florestas porque preferem companhia, mesmo que somente a de árvores normais, e sua presença pode infectar as matas circundantes com consciência e entusiasmo. A maioria dos huorns também aprecia a companhia de seus pares. Muitos até

mesmo aceitam de bom grado a presença dos elfos, embora os homens e os anões sejam tratados com cautela e ressentimento, e qualquer pessoa portando fogo seja considerada inimiga. Os orcs são uma raça particularmente odiada, pois geralmente cortam ou queimam árvores sem qualquer motivo.

USO

Os huorns não deixam suas florestas e dentro destas matas geralmente controlam uma área específica. Essa região pode ter a reputação de maligna ou, no mínimo, sombria e agourenta, e de não acolher viajantes.

Na crônica, os huorns são mais úteis como armadilhas para os incautos. Observam de perto os viajantes que atravessam suas matas. Desde que os invasores não façam mal às árvores e não sejam orcs, os huorns podem vir a deixá-los passar sem contratempos.

Entretanto, muitos huorns deleitam-se em atormentar visitantes indesejados inclinando-se sobre eles de repente, crepitando misteriosamente no silêncio da noite, deixando cair pinhas ou bolotas nas cabeças daqueles que dormem, ou criando ventos repentinos para apagar as fogueiras.

Os huorns, entretanto, não se tornam inimigos automaticamente. Se os orcs estiverem nas redondezas, os huorns podem até mesmo aliar-se a outros seres para combater essas criaturas odiosas. Em geral, os elfos que se comunicam com huorns podem aprender muito sobre uma área. Mesmo aqueles que desconhecem a linguagem das árvores podem se comunicar de algum modo. Os huorns compreendem westron, ou ao menos os pensamentos por trás das palavras, e permitem a passagem daqueles que se declaram amigos das matas e se comportam de acordo.



KRAKEN

— *Existem seres mais velhos e repugnantes que os orcs nos lugares profundos do mundo.*

— *Gandalf, 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 +1, Sabedoria +1

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 96

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico, Tentáculos) +8, Observar (Avistar) +6, Dissimulação (Esconder-se) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Olhos das Profundezas, Tinta, Arma Natural (bico, 2d6), Arma Natural (tentáculos, 1d6), Profusão de Tentáculos

TAMANHO: Gigantesco (9 Níveis de Ferimento, 5 níveis Sádios)

SAÚDE: 20

EQUIVALENTE DE NA: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

OLHOS DAS PROFUNDEZAS: Os olhos maléficos de um *kraken* permitem-lhe enxergar com facilidade através da água mais turva ou negra e das noites mais escuras. Entretanto, os olhos de um *kraken* podem ser atacados (penalidade igual a -5 no teste para acertar). Se os olhos forem atingidos, a criatura receberá dano normalmente, além de ficar sujeita a uma penalidade igual a -2 em todos os testes durante as 1d6 rodadas seguintes.

TINTA: Uma vez a cada hora, o *kraken* é capaz de produzir grandes nuvens de tinta que tornam a água negra como a noite num raio de 30 metros.

PROFUSÃO DE TENTÁCULOS: Além de sua cota normal de ações, um *kraken* pode efetuar uma ação de ataque adicional — desde que não seja um ataque defensivo nem um ataque de força —

com cada um dos seus 24 tentáculos. Embora um mesmo alvo de tamanho Médio não possa ser atacado por mais que dois tentáculos, alvos maiores podem ser atacados por um número maior de apêndices, a critério do Narrador. Cada tentáculo pode se estender até 15 metros de distância do corpo do *kraken* e recebe um modificador igual a +3 nos testes relativos às ações para agarrar e conter.

Os tentáculos são atacados à parte do corpo principal do *kraken*. Cada um deles apresenta um único Nível de Ferimento e é decepado depois de receber essa quantidade de dano de armas afiadas. Um *kraken* também desconta um quarto do dano sofrido pelos tentáculos do seu número de Pontos de Ferimento geral.

DESCRIÇÃO

Os *kraken* são criaturas antigas que se escondem nas profundezas de lagos secretos no subterrâneo. São criaturas imensas e viscosas que lembram polvos monstruosos. O corpo central é uma massa densa e carnuda com um bico afiado e dois olhos grandes. Mais de 401 tentáculos longos e poderosos partem de seu corpo como serpentes para agarrar e esmagar a presa.



HISTÓRIA

Criados pelo mesmo mal que produziu as aranhas gigantes que há incontáveis anos vivem nas florestas e montanhas da Terra-média, os *kraken* dormem nas profundezas da terra. Às vezes, poderosos servos da Sombra, como os balrogs, despertam essas monstruosidades e convocam-nas ao seu serviço. O *kraken* mais comumente citado é o monstro conhecido como o Vigia na Água. De tocaia diante da Porta Oeste de Moria, o Vigia capturava criaturas curiosas ou, se falhasse, impelia-as para dentro de Moria e as fechava lá dentro.

HABITAT

Os *kraken* vivem em lagos de águas profundas sob as montanhas. Foi de um lugar como esse que proveio o Vigia na Água, que passou a guardar a Porta Oeste. A maioria ainda se esconde no fundo das cavernas e grutas da Terra-média. Qualquer câmara subterrânea que encerre um grande corpo de água estagnada poderia facilmente ocultar um *kraken* faminto.

SOCIEDADE

Os *kraken* são pouco numerosos para formar grupos grandes. Muitos vivem para saciar sua gana de carne ou para servir à Sombra, embora não sejam de modo algum estúpidos.

USO

Os *kraken* funcionam melhor como guardiões e sentinelas. Suas características únicas permitem que eles se escondam num lago tenebroso e observem aqueles que passam pelos arredores. Ao surpreender suas vítimas, os *kraken* preferem permanecer sob a superfície da água e usar os tentáculos para capturar e esmagar a presa. Os *kraken* dão bons obstáculos para heróis inexperientes. Constituem um desafio intimidador para quem ousar derrotá-los pela força das armas e podem forçar os personagens dos jogadores a buscar um curso de ação alternativo ao ataque irracional.

Em combate, os *kraken* fazem uso de todos os seus ataques de contenção ("agarrar") e outras opções para tirar o máximo proveito de suas habilidades. São criaturas inteligentes. Usam os tentáculos para arremessar longe guerreiros com armas ou armaduras pesadas e agarram hobbits, mestres da sabedoria e outros personagens menores, mais fracos ou mal-equipados. Os *kraken* ignoram pôneis, animais de carga e outros coadjuvantes. Se os personagens escoltarem uma pessoa importante, ou se um deles — como Frodo — portar um objeto ou segredo de importância, é possível que o *kraken* saiba algo a respeito e agarre esse personagem primeiro.

NAZGÛL

"(...) estavam vestidos de branco e cinza. As espadas estavam nuas nas mãos pálidas (...). Os olhos frios brilhavam, e eles o chamavam com vozes cruéis."

— *A Sociedade do Anel*

Os nazgûl são os asseclas mais poderosos de Sauron, nove espectros que foram outrora poderosos reis dos homens. Todos corruptos, servem agora à vontade do Senhor do Escuro como arautos do mal em toda a Terra-média.

O SENHOR DOS NAZGÛL

ATRIBUTOS: Porte 16 (+5), Agilidade 12 (+3), Percepção 13 (+3), Força 12 (+3)*, Vitalidade 14 (+4), Espírito 14 (+4)*

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

DEFESA: 13

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEM: Guerreiro, mágico (feiticeiro), capitão

HABILIDADES DE ORDEM: Ar de Comando, Calejado de Batalha, Evasão, Ardores da Devoção, Força do Herói, Lançar Encantos 9, Especialidade Mágica (Feitiçaria), Golpe Rápido, Tática

Evoluções: 52

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Adaga, Espada Longa) +10, Combate com Armas: Clavas (Maça) +9, Inquirir (Interrogar) +11, Inspirar +8, Intimidar (Medo) +15, Língua: Língua Negra +6, Língua: Westron +6, Saber: Reino

(Angmar, Mordor) +6, Saber: História (Homens) +6, Saber: Mágica +8, Saber: Servos da Sombra +8, Saber: Anéis de Poder +8, Observar (Avistar) +11, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +5, Montar (Falcão-do-inferno, Cavalo) +10, Poliorcética +9, Dissimulação (Ação Sorrateira) +8, Rastrear (Trilha de Odor) +6

VANTAGENS: Mãos Ferozes (+3 contra todos os inimigos de Sauron), Visão Noturna 2, Obstinado, Sábio, Cabo-de-guerra, Maestria com Armas (Espada)

DEFEITOS: Fidelidade (absolutamente leal e obediente a Sauron), Ódio (os vivos)

ENCANTOS: Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas (habilidade), Clarão Ofuscante, Comandar, Criar Luz, Exibição de Poder, Mudez, Escravizar Animal, Evocar o Medo, Criar Nevoeiro, Urdidura da Névoa, Esquecimento, Atear Fogo, Raio, Encanto de Contenção, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Destruir, Sentir Poder (habilidade), Sombras & Fantasmas, Encanto de Obstrução, Grilhões Mágicos, Véu, Sombra de Dissimulação, Encanto de Vitória, Voz de Comando, Máscara do Mago, Mão do Mago, Palavra de Comando

HABILIDADES ESPECIAIS: Hálito Negro, Estilhaçar Armas Brancas, Terror dos Nazgûl, Não pela Mão de um Homem, Perceber Anéis de Poder, Odor de Sangue, Sentidos dos Mortos, Vigor dos Mortos-vivos, Forma Espectral

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 17

CORAGEM: 6

RENOME: 40

EQUIVALENTE DE NA: 25

OS DOIS NAZGÛL NÚMENORIANOS NEGROS

ATRIBUTOS: Porte 14 (+4), Agilidade 12 (+3), Percepção 12 (+3), Força 11 (+2)*, Vitalidade 12 (+3), Espírito 13 (+3)*

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

DEFESA: 13

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEM: Guerreiro, mágico (feiticeiro)

HABILIDADES DE ORDEM: Calejado de Batalha, Evasão, Lançar Encantos 8, Especialidade Mágica (Feitiçaria), Golpe Rápido, Tática

Evoluções: 40

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +10, Combate com Armas: Clavas (Maça) +10, Inquirir (Interrogar) +10, Inspirar +5, Intimidar (Medo) +15, Língua: Língua Negra +8, Língua: Westron +6, Saber: Reino (Harad, Mordor) +4, Saber: História (Homens) +8, Saber: Mágica +6, Saber: Servos da Sombra +8, Saber: Anéis de Poder +7, Observar (Avistar) +10, Poliorcética +8, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +4, Montar (Falcão-do-inferno, Cavalo) +9, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Rastrear (Trilha de Odor) +6

VANTAGENS: Mãos Ferozes (+3 contra todos os inimigos de Sauron), Obstinado, Cabo-de-guerra, Visão Noturna 2, Maestria com Armas (Espada), Sábio

DEFEITOS: Fidelidade (absolutamente leal e obediente a Sauron), Ódio (os vivos)

ENCANTOS: Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Criar Luz, Comandar, Exibição de Poder, Mudez, Escravizar Animal, Evocar o

Medo, Esquecimento, Atear Fogo, Encanto de Contenção, Raio, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Destruição, Sentir Poder (habilidade), Grilhões Mágicos, Véu, Voz de Comando, Sombra do Medo, Encanto de Obstrução, Máscara do Mago, Mão do Mago

HABILIDADES ESPECIAIS: Hálito Negro, Terror dos Nazgûl, Perceber Anéis de Poder, Existência Obstinada, Pureza da Água Corrente, Odor de Sangue, Sentidos dos Mortos, Vigor dos Mortos-vivos, Forma Espectral

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 17

CORAGEM: 5

RENOME: 38

EQUIVALENTE DE NA: 20

OS SEIS NAZGÛL INFERIORES

ATRIBUTOS: Porte 14 (+4),

Agilidade 10 (+2),

Percepção 12 (+3),

Força 10 (+2)*,

Vitalidade 12 (+3),

Espírito 12 (+3)*

REAÇÕES: Vigor +5*,

Presteza +5,

Força de Vontade +5,

Sabedoria +5

DEFESA: 12

TAXA DE

DESLOCAMENTO: 6

ORDEM:

Guerreiro,

mágico

(feiticeiro)

HABILIDADES DE ORDEM: Calejado de Batalha, Evasão, Lançar Encantos 5, Especialidade Mágica (Feitiçaria), Golpe Rápido Evoluções: 35

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +10, Inquirir (Interrogar) +9, Intimidar (Medo) +12, Língua: Língua Negra +8, Língua: Westron +6, Saber: Reino (Mordor) +4, Saber: História (Homens) +8, Saber: Mágica +6, Saber: Servos da Sombra +8, Saber: Anéis de Poder +6, Observar (Avistar) +9, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +4, Montar (Falcão-do-inferno, Cavalo) +9, Poliorcética +6, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Rastrear (Trilha de Odor) +5

VANTAGENS: Mãos Ferozes (+3 contra todos os inimigos de Sauron), Visão Noturna 2, Obstinado, Cabo-de-guerra, Maestria com Armas (Espada), Sábio

DEFEITOS: Fidelidade (absolutamente leal e obediente a Sauron), Ódio (os vivos)

ENCANTOS: *Comandar, Criar Luz, Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Exibição de Poder, Mudez, Escravizar Animal, Evocar o Medo, Atear Fogo, Raio, Encanto de Desobstrução, Extinguir o Fogo, Sentir Poder (habilidade), Sombra do Medo, Grilhões Mágicos, Véu, Voz de Comando, Encanto de Obstrução, Máscara do Mago, Mão do Mago*

HABILIDADES ESPECIAIS: Hálito Negro, Terror dos Nazgûl, Perceber Anéis de Poder, Existência Obstinada, Pureza da Água Corrente, Odor de Sangue, Sentidos dos Mortos, Vigor dos Mortos-vivos, Forma Espectral

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 14

CORAGEM: 5

RENOME: 35

EQUIVALENTE DE NA: 20

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

ESTILHAÇAR ARMAS BRANCAS: Além dos efeitos normais do encanto *Estilhaçar Armas Brancas* sobre toda e qualquer lâmina que golpear o Senhor dos Nazgûl, o braço que a empunha fica dormente e inútil até que se aplique um **ENCANTO DE CURA**.

HÁLITO NEGRO: Os que fogem apavorados ao avistar os nazgûl são talvez os mais sábios, já que aqueles que os enfrentam ficam suscetíveis ao Hálito Negro, uma enfermidade das mais terríveis. O personagem que atacar um nazgûl diretamente, ou mostrar-se Acovardado diante de um deles, deve fazer imediatamente um teste de Força de Vontade. Contra o Senhor dos Nazgûl, o NA do teste é 25. Para os nazgûl númenorianos negros, o NA é 20 e, para os outros seis, é 15. Os personagens que tiverem sucesso nesse teste conseguirão adiar os efeitos temporariamente, mas, caso caiam inconscientes durante combate com os Cavaleiros Negros, permanecerão assim durante 1d6 horas, independentemente do tratamento aplicado. Uma falha no teste de Força de Vontade, por outro lado, leva à inconsciência por 1d6 dias; uma falha total, à inconsciência por 1d6 semanas; e uma falha desastrosa, à inconsciência até que o personagem seja levado a uma poderosa casa de cura, como descrito sob o título "Tratamento Avançado", na página 248 do livro básico de regras. Todos os personagens inconscientes afetados pelo Hálito Negro devem fazer um teste de Vitalidade contra NA 10 por dia enquanto durar a enfermidade e, em caso de fracasso, perdem 1 ponto de Vitalidade e Força. O personagem que tiver qualquer um dos atributos reduzido a 0 sucumbe à morte.

Os personagens que recobram a consciência continuam a sofrer de intensas sensações de pavor, acompa-

nhadas de pesadelos terríveis durante 1d6 dias. Essas sensações prejudicam todos os testes realizados nesse intervalo, impondo uma penalidade igual a -2. Somente o uso apropriado das perícias Inspirar ou Cura (NA 15) pode dar um fim a esse período de horror persistente.

TERROR DOS NAZGÛL: Além de apresentar os efeitos da habilidade especial padrão Terror, os nazgûl aumentam esse efeito quando se juntam em grande número. Embora os oponentes não precisem lançar os dados separadamente para o Terror de cada nazgûl, o NA do único teste que precisam fazer é aumentado em 1 ponto para cada nazgûl além do primeiro. Além disso, a noite impõe uma penalidade igual a -2 em todos os testes de reação contra o Terror dos Nazgûl.

NÃO PELA MÃO DE UM HOMEM: Glorfindel profetizou que o Senhor dos Nazgûl não seria destruído pela mão de um homem. Na Guerra do Anel, foi Éowyn de Rohan, portanto, com a ajuda de Merry Brandebuque, quem finalmente matou o Rei dos Bruxos. Nas crônicas anteriores à Guerra do Anel, se o Senhor dos Nazgûl for morto pela mão de um homem — fato a ser interpretado como o Narrador achar mais adequado —, sua forma desvanecerá apenas temporariamente e voltará a se formar em Dol Guldur ou Mordor, com todos os pontos de Saúde restaurados.

PERCEBER ANÉIS DE PODER: A existência dos nazgûl está ligada aos Anéis de Poder e eles podem facilmente detectar essas jóias. Recebem um modificador igual a +4 nos testes do encanto *Sentir Poder* quando se trata de sentir a presença dos anéis.

EXISTÊNCIA OBSTINADA: Os nazgûl com essa habilidade não podem ser mortos enquanto o Senhor do Escuro viver. Se for "morto", o nazgûl voltará a se formar em Dol Guldur ou Mordor, com todos os pontos de Saúde restaurados.

PUREZA DA ÁGUA CORRENTE: Todos os nazgûl são cercados pela presença de água corrente, com exceção do Rei dos Bruxos. Ficam sujeitos a uma penalidade igual a -6 em todos os testes

enquanto estiverem às margens de um rio ou riacho. Jamais vadeiam rios profundos, exceto nas circunstâncias mais extremas, preferindo atravessá-los por pontes ou balsas.

ODOR DE SANGUE: Os nazgûl conseguem sentir o cheiro do sangue que pulsa nas veias das criaturas vivas, o que lhes dá um bônus igual a +2 nos testes da perícia Observar (Olfato) para encontrá-las. Também se beneficiam de um modificador igual a +4 no teste para rastrear criaturas que estejam sangrando.

SENTIDOS DOS MORTOS: Os nazgûl não enxergam os seres vivos do mundo, mas percebem as sombras por eles projetadas. Para os espectros, o negro parece branco e a escuridão é luz. À luz do sol, recebem um modificador igual a -6 em todos os testes da perícia Observar. À noite, a penalidade é de apenas -3. Entretanto, quando montados em cavalos negros ou falcões-do-inferno, os nazgûl não sofrem dessa fraqueza, pois conseguem enxergar o mundo pelos olhos de suas montarias. O poder do Senhor dos Nazgûl é tamanho que ele pode ignorar os inconvenientes de Sentidos dos Mortos ao seu bel prazer.

VIGOR DOS MORTOS-VIVOS: Os nazgûl nunca precisam comer nem beber, sofrem apenas metade do dano devido a ataques físicos e se recuperam de todos os ferimentos a cinco vezes a velocidade normal. Além disso, não apresentam Níveis de Fadiga e jamais precisam fazer testes de Vigor para resistir ao cansaço por qualquer motivo.

FORMA ESPECTRAL: Os nazgûl são invisíveis a menos que envergarem vestimentas. Entretanto, seus olhos — orbes de um fogo maligno e rubro — ainda podem ser vistos às vezes. A menos que um nazgûl deseje que seus olhos sejam visíveis, percebê-los requer um teste bem sucedido da perícia Observar (Avistar) contra NA 15.

DESCRIÇÃO

Os nazgûl comumente vestem mantos negros com capuzes e camisotes escuros. Sob as vestes, entretanto, são espíritos imateriais: seus corpos há

muito desapareceram sob o peso dos anos e a influência corruptora de Sauron. Oito dos nazgûl parecem idênticos, exceto àqueles que ousarem examiná-los com cuidado. O nono, entretanto, é mais alto que os demais e apresenta um porte mais régio. Uma coroa de ferro repousa apenas sobre seu semblante delicado, pois ele é o Rei dos Bruxos de Angmar, Senhor dos Nazgûl.

HISTÓRIA

Os nazgûl são homens a quem Sauron deu os Nove Anéis tempos atrás. Três eram grandes senhores entre os númenorianos, corrompidos e sujeitados por Sauron. Os demais eram reis e líderes poderosos dos homens da Terra-média que idolatravam Sauron ou foram por ele dominados. Sob a influência dos Nove, suas vidas foram prolongadas mais do que qualquer homem poderia imaginar, mas seus corpos e suas almas foram corrompidos até não restar nada a não ser o mal em estado puro e a sujeição a Sauron.

Até o fim da Segunda Era, os Nove serviram como os principais agentes e executores da vontade de Sauron. Quando Sauron foi derrotado, foram forçados a se esconder e a viver no Leste durante muitos séculos. Em 1300 TE, o Senhor dos Nazgûl estabeleceu-se como Rei dos Bruxos de Angmar, colocando em ação sua mente sinistra e seu perverso intelecto contra os homens de Arnor. Contudo, mesmo no final da Terceira Era, o Rei dos Bruxos só é reconhecido como um dos nazgûl pelos historiadores mais doutos.

Enquanto o Rei dos Bruxos tramava contra os homens, os outros nazgûl serviam ao renascido Sauron em Dol Guldur, ou dedicavam-se a preparar Mordor para o subsequente retorno do Senhor do Escuro. Durante as últimas décadas da Terceira Era, os nazgûl serviram como arautos, mensageiros e bate-dores do Inimigo. Toda vez que apareciam, eram seguidos pela morte e pela destruição.

Pouco antes da Guerra do Anel, Sauron reuniu os nazgûl e os mandou vasculhar a Terra-média à procura do

Um Anel. Quase capturaram Frodo e os amigos antes que eles chegassem à segurança de Valfenda, e ainda representaram papéis importantes na derradeira tentativa de Sauron de esmagar os Povos Livres.

HABITAT

Os nazgûl não precisam de alimento nem de abrigo e vivem com facilidade em qualquer ambiente ao qual sejam mandados por seu mestre. Entretanto, com a exceção do Senhor dos Nazgûl, são mais eficientes à noite, de modo que geralmente viajam ou combatem quando as sombras são mais intensas.

SOCIEDADE

Os nazgûl são completamente dedicados à vontade de Sauron e por ela dominados. Embora o Senhor dos Nazgûl esteja nominalmente no comando dos outros oito, sua autoridade é um pálido reflexo do jugo de Sauron. Quando se encontram a poucas milhas um do outro, os nazgûl conseguem

se comunicar por meio de gritos agudos que torturam tanto os tímpanos quanto as almas dos seres vivos.

Uso

Os nazgûl são arautos da destruição; semeiam o medo e colhem o terror onde quer que estejam. Os servos do Inimigo podem ir a qualquer lugar para deter os

heróis que combatem seu senhor. Os nazgûl estão entre os mais poderosos servos de Sauron e representam um desafio terrível, exceto para os heróis mais poderosos. Aqueles que esperam fazer qualquer outra coisa além de evitar despertar-lhes o interesse, ou fugir uma vez diante deles, com certeza estão perto do final da crônica, onde é maior o perigo e mais terríveis são as consequências do fracasso.



OLIFANTES

"O grande animal avançava retumbando, cambaleando numa ira cega através de poças e moitas.

Flechas inofensivas batiam e ricocheteavam na pele grossa de seus flancos."

— As Duas Torres

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 3 (-1), Percepção 4 (± 0), Força 18 (+6)*, Vitalidade 15 (+4)*, Espírito 2 (-2)

REAÇÕES: Vigor +9*, Presteza ± 0 , Força de Vontade +1 Sabedoria +1

DEFESA: 9

TAXA DE DESLOCAMENTO: 96

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +3, Intimidar (Poder) +6, Combate de Alcance: Objetos Arremessados (Calhaus) +4, Correr +8, Sobrevivência (Selvas, Planícies) +5

HABILIDADES ESPECIAIS:

Armadura (9), Arremessar, Arma Natural (presas, 3d6), Pisotear (6d6), Olhos Desprotegidos

TAMANHO:

Gigantesco (9 níveis de Ferimento, 5 níveis Sádios)

SAÚDE: 21

EQUIVALENTE

DE NA: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

ARREMESSAR: Os olifantes podem usar suas trombas extremamente musculosas para agarrar objetos grandes — calhaus, árvores, pessoas — e arremessá-los como projéteis, usando a perícia Combate de

ANIMAIS CRUËIS E MÁGICA PRODIGIOSA

Alcance: Objetos Arremessados. O alcance desses objetos é 5/10/15/25+5 e os mesmos provocam 3d6 pontos de dano caso atinjam o alvo. Um personagem arremessado recebe um total de dano igual ao sofrido pelo alvo.

OLHOS DESPROTEGIDOS: Os olifantes têm um ponto fraco: seus olhos pequeninos são desprotegidos. O teste para atingi-los está sujeito a um modificador igual a -20, mas, caso o atirador tenha sucesso, o dano ignora a Armadura do olifante.

DESCRIÇÃO

Os olifantes — também conhecidos como *mûmakil* (plural), ou *mûmak* (singular) — são animais imensos, de cor cinza-escuro, primos imponentes do elefante. São quadrúpedes, sendo cada uma de suas patas mais larga que os troncos das árvores mais antigas, e o chão estremece com seus passos. Suas grandes cabeças são dominadas por um par de presas recurvas e uma tromba comprida e extremamente musculosa. Suas presas são mortíferas em combate, mas a tromba pode ser ainda pior, pois o olifante é capaz de arrancar árvores do solo, agarrar homens ou animais e arremessá-los a grandes distâncias. O couro pendente de todo seu corpo, formando dobras, e é praticamente imune a flechas, lanças e espadas. Podem usar seu grande tamanho para derrubar qualquer construção, com exceção das mais fortes estruturas de pedra.

HISTÓRIA

Outrora os olifantes eram abundantes no centro e no sul da Terra-média, particularmente em Harad-waith. Entretanto, com a dispersão dos homens pela terra, foram derrubadas as florestas que eram o lar dos olifantes, e eles se tornaram cada vez mais raros. Na Terceira Era, praticamente não restavam olifantes na natureza, embora ainda fossem mantidos como criaturas domesticadas nas terras dos sulistas, particularmente em Harad.

Em Haradwaith, os olifantes são usados tanto como bestas de carga quanto como armas de guerra. Ajudam

a acelerar projetos de construção — um olifante é capaz de arrastar mais pedras num único dia do que cem escravos numa semana — e a transportar bens de uma cidade para outra. Em combate, os olifantes geralmente trazem torres de madeira presas às costas, a partir das quais os soldados podem disparar flechas enquanto o olifante pisoteia os adversários. O treinador do olifante vai montado em seu pescoço, usando comandos verbais simples para dirigir-lhe as ações. (Olifantes assim treinados apresentam a perícia Língua: Entender Idioma Sulista +1).

HABITAT

Os olifantes selvagens vivem em climas quentes, nos locais onde as vastas planícies encontram florestas e selvas. Restam poucos na natureza, exceto em áreas remotas do interior de Haradwaith. Em cativeiro, vivem em grandes jaulas, comumente mantidas nos arredores dos povoados sulistas.

SOCIEDADE

Os olifantes — selvagens ou domesticados — formam unidades familiares compactas. As fêmeas comumente dão à luz apenas um filhote por temporada de procriação, mas podem dar à luz três ou quatro vezes antes que o primogênito chegue à maturidade. O macho e a fêmea adultos defendem e alimentam a família, e os filhotes mais velhos ajudam a cuidar dos mais jovens. Em cativeiro, pode ser perigoso separar os pais olifantes dos filhotes antes que eles mesmos repudiem a prole, embora tal procedimento faça parte do treinamento dos olifantes para a guerra.

USO

Os personagens com destino à distante Harad poderiam facilmente encontrar olifantes. Alternativamente, heróis de Eriador poderiam ouvir falar de um feiticeiro de pele escura que estaria dando vida às colinas para atacar as aldeias. O "feiticeiro" é, na verdade, um bandoleiro de Harad que migrou para o norte com um olifante treinado para a guerra.

ORCS

" (...) quase da altura de um humano, vestido da cabeça aos pés numa malha metálica preta (...). O rosto largo e chato era escuro, os olhos como carvão, e a língua era vermelha; brandia uma grande lança."

— *A Sociedade do Anel*

As diversas raças de orc diferem um pouco das outras criaturas deste capítulo pelo fato de constituírem uma raça propriamente dita. Isto é, embora a sociedade dos orcs seja um arremedo das comunidades dos Povos Livres, pode ser reconhecida como tal. Orcs de várias linhagens infestam a Terra-média com sua devassidão.

Cada um dos blocos de parâmetros a seguir descreve um exemplo típico de uma determinada linhagem. Cada bloco deve ser considerado um modelo inicial. Líderes, capitães, rastreadores, reprodutores etc. são mais evoluídos que seus confrades normais (e muito mais comuns). Dois exemplos de orcs excepcionais são fornecidos no quadro "Orcs Evoluídos". Para maiores informações, consulte o parágrafo "Evoluções das Criaturas", na página 69. Os orcs restringem-se às ordens Bárbaro, Artífice, Mágico, Navegante, Gatuno e Guerreiro.

ORC COMUM

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

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Arma Preferencial (Cimitarra)

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Cimitarra) +4, Intimidar (Medo) +2, Língua: Westron +2, Língua: Órquico (dialeto) +4,

SABER: Orcs +4, Observar (Olfato) +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +2, Montar (Lobo) +3, Correr +3, Poliorcética (Ariete) +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +1

VANTAGENS: Olfato Apurado, Visão Noturna 2

DEFEITOS: Covarde, Ódio (anões, elfos)

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (pele dura, 1), Maldição da Luz do Dia, Arma Natural (garras, 1 ponto)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 9

EQUIPAMENTO: Cimitarra, malha metálica orc, escudo pequeno

EQUIVALENTE DE NA: 5 (bando de 4)

ORC DAS FLORESTAS

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

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Evasão

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa Orc) +4, Intimidar (Medo) +2, Língua: Westron +2, Língua: Órquico (dialeto) +4, Saber: Orcs +4, Observar (Olfato) +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +4, Montar (Lobo)

+4, Correr +3, Poliorcética (Ariete) +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +5, Sobrevivência (Florestas) +3, Rastrear (Trilha de Odor) +3

VANTAGENS: Olfato Apurado, Visão Noturna, Incansável

DEFEITOS: Covarde, Ódio (anões, elfos)

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (pele dura, 1), Maldição da Luz do Dia, Arma Natural (garras, 1 ponto)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 8

EQUIPAMENTO: Espada longa orc, malha metálica orc, arco curto

EQUIVALENTE DE NA: 5 (bando de 3)

ORC DAS MONTANHAS

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

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza ± 0 , Força de Vontade ± 0 , Sabedoria ± 0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEM: Bárbaro

HABILIDADES DE ORDEM: Marcha Pesada (Montanhas)

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Cimitarra) +6, Intimidar (Medo) +2, Língua: Westron +2, Língua: Órquico (dialeto) +4, Saber: Orcs +4, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +1, Montar (Lobo) +2, Correr +4, Poliorcética (Escalar Muralha) +2, Metalurgia (Armeiro) +1, Dissimulação (Ação Sorrateira) +3, Rastrear (Trilha de Odor) +1

VANTAGENS: Mãos Ferozes (elfos cinzentos), Visão Noturna, Incansável

DEFEITOS: Covarde, Ódio (anões, elfos)

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (pele dura, 1), Maldição da Luz do Dia, Arma Natural (garras, 1 ponto)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 12

EQUIPAMENTO: Cimitarra, malha metálica orc

EQUIVALENTE DE NA: 5 (bando de 3)

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

MALDIÇÃO DA LUZ DO DIA: Os orcs estão sujeitos a um modificador igual a -4 em todos os testes à luz do sol. Ao viajar durante o dia (consulte "Viagens", na página 251 do livro básico de regras), os orcs estão sujeitos aos modificadores devidos a "Hora do dia: noite". À noite, não são penalizados.

DESCRIÇÃO

Os orcs apresentam pele dura, coriácea ou escamosa, de cor escura ou esverdeada. Os narizes largos e sensíveis permitem-lhes farejar rastros. O sangue é negro e as unhas das mãos são fortes como garras. Possuem grande resistência e são capazes de percorrer longas distâncias com rapidez, se for preciso. Mas, são preguiçosos em sua maioria, preferindo o método mais simples de se completar qualquer tarefa. Os orcs desprezam o sol e sua dolorosa luz brilhante, mas essas criaturas enxergam tão bem à noite ou em túneis escuros quanto os homens na luz.

Alguns atribuem a resistência dos orcs a sua suposta origem élfica, pois os elfos, por serem imortais, são imunes à doença e aos efeitos do envelhecimento.

Os orcs dão preferência à cimitarra como arma, embora também usem outras espadas e adagas, às vezes denteadas. As lâminas de suas armas são negras e geralmente encontram-se envenenadas. Os orcs maiores às vezes preferem lanças ou machados. As flechas dos orcs são curtas e negras, com penas também negras. Os orcs vestem a pesada e desajeitada malha metálica orc, apesar da pele dura oferecer também alguma proteção contra as armas dos adversários.

HISTÓRIA

Na Primeira Era, Morgoth capturou e aprisionou muitos elfos. Essas pobres almas foram paulatinamente torturadas e corrompidas, escravizadas à vontade d'Aquele que é Escuro. Assim surgiram os orcs, também conhecidos como trasgos, um arremedo dos elfos e, para todo o sempre, seus inimigos mais implacáveis. Mas os orcs também detestavam o Mestre a quem serviam por medo, odiando-o por infligir-lhes tormento sem fim.

Morgoth usou os orcs como soldados, enviando-os em grande número contra os exércitos dos eldar. Ele continuou a reproduzi-los em seu reduto, substituindo continuamente os mortos por mais e mais dessas criaturas odiosas até que os elfos fossem subjugados. Muitos orcs foram mortos no final da Primeria Era. Os remanescentes fugiram para o interior das montanhas e florestas da Terra-média, onde gradualmente diferenciaram-se em linhagens distintas.

Na Segunda Era, os orcs foram dominados por Sauron. Com o poder desses vastos exércitos, o servo de Morgoth logo se tornou o Senhor da Terra-média. Entretanto, a desconfiança inata dos orcs foi em parte responsável pelas derrotas sofridas por Sauron ao final do período e, por isso, ele decidiu melhorar a raça antes de sua próxima tentativa de conquista.

ORCS EVOLUÍDOS

CAPITÃO ORC TÍPICO

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

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza +1, Força de Vontade +2, Sabedoria ±0

ORDENS: Guerreiro, capitão

HABILIDADES DE ORDEM: Arma Preferencial (Cimitarra), Ardores da Devoção

EVOLUÇÕES: 10

PERÍCIAS: Combate com Armas: Machados (Franquisque) +8, Intimidar (Medo) +5, Língua: Westron +2, Língua: Órquico (dialeto) +4, Saber: Raça (Orcs) +4, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +4, Montar (Lobo) +3, Correr +3, Poliorcética +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +1

VANTAGENS: Olfato Apurado, Visão Noturna 2

DEFETOS: Covarde, Ódio (anões, elfos)

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (pele dura, 1), Maldição da Luz do Dia, Arma Natural (garras, 1 ponto)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 10

CORAGEM: 1

EQUIPAMENTO: Franquisque, malha metálica orc, arco longo

EQUIVALENTE DE NA: 10

MÁGICO ORC DAS MONTANHAS

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

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza ±0, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEN: Bárbaro, mágico

HABILIDADES DE ORDEM: Marcha Pesada (Montanhas), Lançar Encantos 2

EVOLUÇÕES: 10

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Cimitarra) +7, Cura (Tratar Ferimentos) +2, Intimidar (Medo) +5, Língua: Westron +2, Língua: Órquico (dialeto) +4, Saber: Mágica +2, Saber: Orcs +4, Observar (Avistar) +6, Persuadir +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +1, Montar (Lobo) +2, Correr +4, Poliorcética (Escalar Muralha) +2, Metalurgia (Armeiro) +1, Dissimulação (Ação Sorrateira) +3, Sobrevivência (Montanhas) +3, Rastrear (Trilha de Odor) +1, Noção do Clima +2

VANTAGENS: Mãos Ferozes (elfos cinzentos), Visão Noturna, Incansável

DEFETOS: Covarde, Ódio (anões, elfos)

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (pele dura, 1), Maldição da Luz do Dia, Arma Natural (garras, 1 ponto)

ENCANTOS: *INVOCAÇÃO DE ANIMAIS, ESTILHAÇAR ARMAS BRANCAS, RAJADA DE FEITIÇARIA (EXPERIENTE 2), Escravizar Animal, Grilhões Mágicos*

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 12

EQUIPAMENTO: Cimitarra

EQUIVALENTE DE NA: 10

Os orcs do início da Terceira Era localizavam-se primariamente nas Montanhas Cinzentas e nas Montanhas Sombrias, onde seu principal reduto era Gundabad. No interior das montanhas, escavaram vastos complexos de túneis e cavernas, pois, embora não sejam capazes de criar coisas belas, os orcs são habilidosos com as mãos. Tornaram-se tão competentes na mineração quanto os anões. Outros orcs, especialmente os orcs da Floresta das Trevas, foram servir ao Necromante de Dol Guldur.

Em 2480 TE, uma vez expulsos os anões de Moria, os orcs se estabeleceram nas grandes câmaras e nos imensos salões da Mina dos Anões. Os anões não se conformaram com essas criaturas hediondas vivendo em seu antigo lar e seguiu-se uma série de expedições para retomar Moria. Todas malfadadas.

Mais de 750 anos depois, em 2747 TE, o orc Golfimbul liderou uma invasão ao Condado. Na Batalha dos Campos Verdes, o hobbit Bandobras Tûk matou Golfimbul e desbaratou suas forças.

Na Batalha dos Cinco Exércitos, Bolg, filho de Azog, comandou um grande exército de orcs e wargs, derrotado pelas forças combinadas de homens, elfos e anões. Três partes dos orcs do Norte pereceram naquela batalha, reduzindo o número de depredações provocadas pelos orcs naquela parte do mundo durante várias décadas.

No final da Terceira Era, antes da Guerra do Anel, os orcs ressurgiram em grande número. Além de Sauron, Saruman — o Branco — reuniu em Isengard uma tribo dessas criaturas abomináveis, em sua maioria provenientes da linhagem das montanhas. Ali, utilizaram suas habilidades de ferreiro para fabricar armas de guerra que seriam empregadas no conflito iminente.

HABITAT

Depois da Primeira Era, a raça dos orcs diferenciou-se numa série de linhagens distintas. Nas montanhas, particularmente no Norte — inclusive nos seus

redutos em Gundabad e no Monte Gram —, os orcs tendem a ser mais altos e fortes, embora não tanto quanto os uruks. Os orcs das regiões mais ao sul e também os de Mordor tendem a ser mais baixos e corpulentos, com pernas tortas e braços mais compridos.



SOCIEDADE

Os orcs distinguem-se em tribos diferentes segundo a região em que vivem: nas Montanhas Cinzentas, nas Montanhas Sombrias, em Minas Morgul, Cirith Ungol, Barad-dûr, Isengard, na Floresta das Trevas, em Dol Guldur etc. Entretanto, mesmo nessas áreas, normalmente existem tribos diferentes. Em geral, as tribos adotam nomes e símbolos que as distinguem das demais. Temos, por exemplo, a Mão Negra, o Punho de Ferro, a Lança Sangrenta, o Olho que Tudo Vê etc. Quando marcham para a guerra, carregam estandartes negros ou rubros com seus símbolos para amedrontar os adversários.

Os orcs de locais ou tribos diferentes geralmente têm dificuldade para entender os dialetos uns dos outros, o que muitas vezes leva a desavenças.

Quando orcs de regiões diferentes precisam utilizar uma forma confiável de comunicação, normalmente empregam o westron. Um personagem com a perícia Saber: Raça (Orcs) é capaz de identificar a procedência de um determinado orc, ou grupo de orcs, com base na fala e nos hábitos da criatura.

Morgoth, Sauron e Saruman só foram capazes de controlar os orcs por meio de absoluta força de vontade, pois essas criaturas são inerentemente traiçoeiras e pouco confiáveis. Os orcs que agem por conta própria, estimulados

por seu tormento infundável, dedicam-se apenas a guerrear, seja com anões, elfos, homens, hobbits ou até mesmo com outras tribos de orcs.

Sob a dominação de seus mestres malignos, os orcs adquiriram uma mentalidade tribal hierárquica. O membro mais poderoso torna-se o chefe e domina os demais. Alguns capitães lideram os bandos de tamanhos variados e respondem ao líder. Quando um chefe ou capitão morre, os orcs inferiores competem entre si para substituí-lo, empenhando-se em disputas de fanfarronice ou força física. Entretanto, como resultado do medo universal dos orcs em relação aos poderosos, poucos tentam depor um líder em exercício.

Durante tempos de guerra, as tribos são reunidas em exércitos. Dificilmente os orcs comandam as próprias fileiras ao lutar em nome de um poder maior. Ao invés de capitães orcs, os uruks ou outros servos mais poderosos do Inimigo — como os Espectros do Anel — são designados para liderar a arrematada.

USO

Os orcs são os servos mais comuns do Inimigo. Embora fracos individualmente, podem ser devastadores quando em grandes números. Na maioria das crônicas, os orcs estarão entre os primeiros inimigos confrontados. Depois dos primeiros conflitos com pequenos bandos de orcs, aumente o número dessas criaturas. Certifique-se de incluir um capitão em cada bando.

O Narrador deve lembrar que os orcs aterrorizam os Povos Livres com seus numerosos contingentes sempre em expansão. Até mesmo os combatentes mais audazes perderiam o ânimo ao descobrir que, depois de despachar exaustivamente dúzias de orcs deste lado das montanhas, cruzaram o desfiladeiro apenas para enfrentar outras tantas dezenas dessas criaturas. Os heróis acabarão compreendendo que, não importa quantos orcs venham a derrotar, um número duas vezes maior estará de tocaia, pronto para tomar o lugar dos primeiros.

KRAKEN MARINHO

— *Um longo e sinuoso tentáculo tinha saído da água; era de um verde-claro, luminoso e úmido.*

— *A Sociedade do Anel*

ATRIBUTOS: Porte 7 (± 0), Agilidade 8 (+1), Percepção 5 (± 0), Força 20 (+7)*, Vitalidade 16 (+5)*, Espírito 4 (± 0)

REAÇÕES: Vigor +7*, Presteza +1, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria ± 0

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 180

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico, Tentáculos) +8, Intimidar (Medo) +6, Observar (Avistar) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Olhos das Profundezas, Tinta, Arma Natural (bico, 4d6), Arma Natural (tentáculos, 2d6), Terror, Profusão de Tentáculos

TAMANHO: Titânico (10 Níveis de Ferimento, 6 níveis Sadios)

SAÚDE: 23

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

OLHOS DAS PROFUNDEZAS: Os olhos maléficos de um *kraken* marinho permitem-lhe enxergar com facilidade através da água mais turva ou negra e das noites mais escuras. Entretanto, os olhos de um *kraken* marinho podem ser atacados (penalidade igual a -3 no teste para acertar). Se os olhos forem atingidos, a criatura receberá dano normalmente, além de ficar sujeita a uma penalidade igual a -2 em todos os testes durante as 1d6 rodadas seguintes.

TINTA: Uma vez a cada hora, o *kraken* marinho pode produzir grandes nuvens de tinta que tornam a água negra como a noite num raio de 100 m.

PROFUSÃO DE TENTÁCULOS: Além de sua cota normal de ações, um *kraken* marinho pode efetuar uma ação de ataque adicional — desde que não seja um ataque defensivo nem um ataque de força — com cada um dos seus 24 tentáculos. Embora um mesmo alvo de tamanho Médio não possa ser atacado por mais que dois tentáculos, alvos maiores podem ser atacados por um número maior de apêndices, a critério do Narrador. Cada tentáculo pode se estender até 30 metros de distância do corpo do *kraken* marinho e recebe um modificador igual a +3 nos testes relativos às ações para agarrar e conter.

Os tentáculos são atacados à parte do corpo principal do *kraken* marinho. Cada um deles apresenta dois Níveis de

Ferimento e é decepado depois de receber essa quantidade de dano de armas afiadas. Um *kraken* marinho também desconta um quarto do dano sofrido pelos tentáculos do seu número de Pontos de Ferimento geral.

RUÍNA DOS NAVIOS: Como uma ação plena, o *kraken* marinho pode usar seus tentáculos para agarrar um navio e fazê-lo em pedaços. A maioria dos navios é destruída por esses ataques em 1d6 rodadas, mas é facultado ao Narrador decidir que navios excepcionalmente grandes ou bem-feitos podem sobreviver um pouco mais antes de serem reduzidos a pedaços. Aqueles que se encontram no convés ou no interior dos navios assim destruídos devem passar num teste de Força, Vitalidade ou Agilidade (à escolha do jogador) contra NA 15 para evitar 3d6 pontos de dano. Quer falhem ou tenham sucesso, tais personagens logo se encontrarão à deriva no mar.

DESCRIÇÃO

Os *kraken* marinhos são semelhantes aos seus primos, embora tenham crescido muito mais depois de incontáveis séculos empanturrando-se de peixes, aves e navegantes que percorrem os mares da Terra-média.

HISTÓRIA

Embora muitos *kraken* ainda se encontrem adormecidos nas profundezas de lugares escuros do subterrâneo, muitos percorreram caminhos secretos até o mar, onde encontraram um reino extenso o bastante para suportar seus apetites vorazes. Ao longo dos anos, esses *kraken* tornaram-se ainda maiores que seus ancestrais, embora muitos perdessem em intelecto o que ganharam em força. Carentes da astúcia de seus antepassados, contam com tamanho e força física espantosos para dominar e destruir suas presas.

HABITAT

Os *kraken* marinhos escondem-se na Baía de Belfalas, embora raramente importunem os navios lançados ao mar pelos corsários de Umbar, muito provavelmente um efeito remanescente da

lealdade de ambos à Sombra. Apesar do tamanho, os *kraken* marinhos são raramente encontrados em mar aberto. Sua natureza maléfica atrai-os contra os navios dos Povos Livres e, assim, vivem nas águas em que essas embarcações comumente navegam.

SOCIEDADE

Os *kraken* marinhos mal apresentam vida social. São criaturas solitárias, raramente encontradas em grupos, embora possam vir a competir por alimento caso a navegação seja reduzida numa determinada região.

USO

Os *kraken* marinhos constituem obstáculos perigosos para navegantes e outros aventureiros que viajem por mar. Sua capacidade de destruir navios transforma-os num dos maiores desafios para personagens que embarquem numa viagem marítima. Apesar de não possuírem a astúcia de seus ancestrais de água-doce, os *kraken* marinhos ainda devem lealdade rudimentar à Sombra e podem sair à caça de navegantes que a ela se oponham, ou que transportem cargas hostis à causa do mal.

A PROLE DE LARACNA

"Por toda a volta suas crias menores, bastardos dos companheiros miseráveis, seus próprios filhos, (...) espalharam-se de vale em vale, das Ephel Dúath até as colinas do leste (...)."
— As Duas Torres

ATRIBUTOS: Porte 10 (+2)*, Agilidade 9 (+1), Percepção 8 (+1), Força 12 (+3)*, Vitalidade 10 (+2), Espírito 8 (+1)

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 24

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Presas) +7, Escalar +6, Intimidar (Medo) +6, Saltar +6, Observar (Avistar) +5, Correr +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (2), Teias Superiores (como as das aranhas gigantes grandes; ver página 28), Arma Natural (presas, 1d6+3), Arma Natural (garras, 1d6), Veneno

VENENO DA PROLE

VENENO LETAL DA PROLE DE LARACNA

TIPO: Ferimento

TEMPO DE AÇÃO: 1 minuto

POTÊNCIA: NA +10

TRATAMENTO: NA +10

EFEITO: 2d6 pontos de dano

EFEITO SECUNDÁRIO: Nenhum

ESTÁGIOS: 10

VENENO NAUSEANTE DA PROLE DE LARACNA

TIPO: Ferimento

TEMPO DE AÇÃO: Imediato, e então 1 minuto para cada estágio

POTÊNCIA: NA +10

TRATAMENTO: NA +10

EFEITO: Reduz Força e Vitalidade em 1d6+2 imediatamente. Reduz cada um desses atributos em mais 2 pontos a cada novo estágio. Quando chega a 0 em qualquer um dos dois, a vítima cai inconsciente, embora continue a perder pontos. Os pontos perdidos retornam à razão de 1 por hora depois de completados todos os estágios.

EFEITO SECUNDÁRIO: Metade da redução descrita acima (1/2 d6+1 no tempo de ação, 1 ponto por estágio).

ESTÁGIOS: 10, após o efeito imediato

(pode optar entre um veneno mortal e um veneno nauseante; ver quadro), Fedor

TAMANHO: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis Sádios)

SAÚDE: 13

EQUIVALENTE DE NA: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

FEDOR: À semelhança de sua progenitora, a prole de Laracna emana um terrível fedor que sufoca aqueles que chegam muito perto. Quem chegar a menos de 10 metros tem de passar num teste de Vigor contra NA 10, ou então ficará sujeito uma penalidade igual a -2 em todos os testes enquanto permanecer no local.

DESCRIÇÃO

A prole é constituída pelos filhotes mais fortes, astutos e mortíferos de Laracna. Atingindo o dobro do tamanho das maiores aranhas gigantes, esses aracnídeos monstruosos são ainda maiores. Os abdômenes intumescidos, os pescoços em forma de talo, os chifres e as grandes garras são todos indícios de sua origem.

HISTÓRIA

Laracna normalmente tenta se acasalar com os mais fortes dos seus filhos, devorando-os em seguida, mas alguns conseguem escapar e, assim, têm se disseminado por toda a Terra-média.

HABITAT

Do mesmo modo que Laracna, sua prole procura lugares escuros distantes do fulgor do sol para capturar e devorar suas desafortunadas vítimas. Preferem cavernas escuras e florestas densas próximas a caminhos utilizados com frequência.

SOCIEDADE

Essas criaturas são pouco numerosas, mas sua força permite-lhes dominar colônias de espécies similares menores, submetendo-as à sua vontade. Na Floresta das Trevas, algumas dessas criaturas assumiram papéis de nobres rústicos entre os aracnídeos, intimidan-

do ou até mesmo matando as aranhas que se opõem às suas ordens. A prole de Laracna logo se torna indolente, pois os sequazes recebem ordens de caçar e trazer as presas de volta à colônia para que sejam devoradas por seus senhores.

USO

Os descendentes de Laracna funcionam melhor como os cabeças de uma colônia de aranhas. Como Laracna, compreendem o valor de se empregar outras criaturas para lhes trazer comida. Assim, um descendente de Laracna poderia permitir que um viajante escapasse com vida caso ele concordasse em conduzir mais vítimas ao seu covil. Sob o comando instigador de um desses monstros, uma colônia de aranhas pode se tornar mais ativa na caça do que normalmente seria, posicionando armadilhas ao longo das estradas a fim de capturar vítimas para seu mestre. Os descendentes de Laracna podem até mesmo aliar-se à Sombra, embora relutantemente, caso tal acordo traga-lhes petiscos mais tenros, como hobbits ou elfos.

TROLLS

“— Mas os trolls são apenas imitações, feitas pelo Inimigo na Grande Escuridão, à semelhança dos ents, como os orcs foram feitos à semelhança dos elfos.”
— *Barbárvore, As Duas Torres*

Os trolls estão entre as mais antigas e perigosas criações de Morgoth. Existem muitos tipos de trolls, e vários são descritos a seguir.

TROLLS DAS COLINAS

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 5 (±0), Percepção 6 (±0), Força 14 (+4)*, Vitalidade 14 (+4)*, Espírito 5 (±0)

REAÇÕES: Vigor +6*, Presteza ±0, Força de Vontade +1, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Arma Preferencial (clava dos trolls)

PERÍCIAS: Combate com Armas: Clavas (Clava dos Trolls) +7, Intimidar (Poder) +5, Língua: Westron +4, Observar (Avistar) +3, Combate de Alcance: Armas de Arremesso (Pedras) +3, Sobrevivência (Florestas) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +2

VANTAGENS: Resistente, Tesouro, Visão Noturna 2

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (3), Vulnerabilidade (luz solar, petrificação permanentemente)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 18

EQUIVALENTE DE NA: 5

DESCRIÇÃO

Os trolls das colinas são a variedade mais comum de trolls — ou, ao menos, a espécie encontrada com mais frequência por homens e elfos. Com aproximadamente 4 metros de altura, os trolls das colinas possuem corpos atarracados, braços compridos, pernas arqueadas e grossas, e cabeças alongadas desprovidas de pescoço. Sua pele é espessa e cheia de protuberâncias, castanha como a terra, ou cinzenta como a pedra. Raramente vestem algo mais além de trapos folgados. Os trolls geralmente empunham clavas, porretes imensos que provocam 3d6 pontos de dano.

HISTÓRIA

Quando o mundo era mais jovem, Morgoth criou os trolls para arremedar os ents. Tanto ents quanto trolls são criaturas afeitas à rocha e à madeira, mas naquilo que os ents são fortes e austeros, os trolls são mais moles, como se a argila com a qual suas formas foram moldadas jamais tivesse endurecido. Seus traços são grandes e toscos, mero rascunho jamais melhorado pelo artista. Com certeza foram criados para o mal, pois seu grande tamanho e sua falta de moderação levam o caos aonde quer que

vão. Além disso, os trolls são carnívoros vorazes e devoram toda a carne que puderem encontrar, inclusive a dos homens. De fato, a carne humana é uma de suas favoritas, uma iguaria que procuram sempre que possível.

HABITAT

Os trolls das colinas vivem no alto de colinas, geralmente no interior de florestas. As árvores proporcionam cobertura e permitem que as criaturas embosquem os viajantes que por ali passam, enquanto as cavernas fornecem-lhes abrigo fácil durante o dia. Geralmente, ao caçar, os trolls das colinas seguem um riacho ou rio até avistar uma vila humana. Então, localizam uma colina nos arredores e transformam-na em sua base de operações. Quando os homens abandonam a vila, ou fortificam-na o suficiente para desencorajar novas pilhagens, os trolls recolhem os pertences que porventura tenham adquirido e mudam-se para um novo local.

A maioria dos trolls vive na Charneca Etten, os urzais dos trolls ao norte de Valfenda. Muitos outros vivem nos vales setentrionais próximos às Montanhas Sombrias. Entretanto, os trolls das colinas gostam de viajar, e qualquer colina arborizada com uma vila por perto poderia se transformar numa parada conveniente.

SOCIEDADE

Os trolls das colinas parecem homens grandes, aparvalhados e perversos. Viajam em pequenos grupos de dois, três ou quatro indivíduos. Um número maior deles tornaria difícil encontrar comida suficiente, mas pelo menos um companheiro é necessário para uma conversa depois do jantar, e para ajudar a pegar o jantar antes que este escape.

Os trolls dão pouca importância à organização ou a regras. Grupos pequenos são geralmente constituídos por parentes e, se um indivíduo revelar mais espírito e astúcia, torna-se o líder. Caso contrário, o grupo discute para tomar decisões, o que frequentemente acaba em socos. Aquele que vence a luta impõe sua vontade. De certa forma, é

melhor que seja assim, pois, se os trolls das colinas fossem mais organizados, representariam uma ameaça muito maior aos Povos Livres.

USO

Os trolls das colinas aparecem apenas à noite, pois um único raio de sol pode petrificá-los. Não são criaturas ativas, mesmo sob a proteção das trevas. Ficam à espera de viajantes ou, quando coagidos pela fome, descem até a vila mais próxima, agarram qualquer idiota que esteja perambulando fora das muralhas e arrastam-se de volta aos seus fogões. Entretanto, os trolls das colinas são perigosos e, ao caçar, conseguem desaparecer entre as árvores e colinas com facilidade surpreendente. Por último, os trolls geralmente possuem tesouros, e isso lhes confere um certo apelo como objetivos heróicos. Nunca se sabe que riquezas podem ser encontradas no lixo de uma úmida caverna de trolls, esperando para serem descobertas.

TROLLS DAS NEVES

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 5 (±0), Percepção 6 (±0), Força 14 (+4)*, Vitalidade 16 (+5)*, Espírito 5 (±0)

REAÇÕES: Vigor +6*, Presteza ±0, Força de Vontade +1, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

ORDEM: Bárbaro

HABILIDADES DE ORDEM: Marcha Pesada (Ermos do Norte)

PERÍCIAS: Combate com Armas: Clavas (Clava dos Trolls) +7, Intimidar (Poder) +5, Língua: Westron +1, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Armas de Arremesso (Pedras) +3, Sobrevivência (Ermos do Norte) +6

VANTAGENS: Resistente, Visão Noturna 2

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (4), Resistência (frio), Vulnerabilidade (luz solar, petrificado permanentemente)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 20

EQUIVALENTE DE NA: 5

DESCRIÇÃO

Os trolls das neves são semelhantes em estatura aos trolls das colinas, com os mesmos corpos atarracados, braços compridos, pernas arqueadas e cabeças desprovidas de pescoços. Sua pele, porém, tende mais para tons de cinza-claro a branco, e cobre-se de pêlos densos que os protegem do frio dos Ermos do Norte, onde vivem. Além disso, é mais provável que se cubram com roupas feitas de peles. Como os trolls das colinas, os trolls das neves empunham clavas que provocam 3d6 pontos de dano.

HISTÓRIA

Os trolls das neves remontam aos trolls das colinas que migraram para os Ermos do Norte em eras anteriores.

Ali, continuaram a levar a mesma vida que levavam nas florestas montanhosas das Matas dos Trolls e da Charneca Etten. Entretanto, muitos trolls das neves foram dominados pelos helegrogs. Apesar de terem renunciado a um pouco de liberdade sob tais condições, isso facilitou suas duras vidas e proporcionou-lhes mais tempo para que pudessem se dedicar ao seu passatempo favorito: discutir inutilmente entre si.

HABITAT

Os trolls das neves vivem comumente em cavernas de gelo dos Ermos do Norte. Quando os dias são longos no Norte, os trolls das neves às vezes hibernam para evitar o sol e desfrutam de um sono agitado durante semanas, ou até mesmo estações inteiras. Entretanto, os trolls das neves sob a dominação de um helegrog residem na fortaleza de seu mestre, onde raramente têm permissão para ficar ociosos por períodos tão longos.

SOCIEDADE

Os trolls das neves livres comportam-se essencialmente como seus primos, os trolls das colinas, viajando em pequenos grupos liderados pelo mais forte do bando. Entretanto, os trolls das neves dominados pelos helegrogs formam uma casta de elite, acima dos servidores mais insignificantes dos demônios do gelo. Em tais casos, veneram seus soberanos e subjugam impiedosamente seus inferiores.



USO

Os trolls das neves livres são desorganizados e preguiçosos, mas, quando dominados pelos demônios do gelo, podem constituir forças militares ferozes. A única coisa que impede essas sociedades de ameaçar seriamente os Povos Livres é a distância e o isolamento em relação às terras civilizadas. Os heróis a caminho dos Ermos do Norte, entretanto, podem se ver ameaçados por essas criaturas, que anseiam pela carne de homens, hobbits, elfos e anões.

TROLLS DAS CAVERNAS

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 5 (±0), Percepção 6 (±0), Força 16 (+5)*, Vitalidade 16 (+5)*, Espírito 3 (-1)

REAÇÕES: Vigor +7*, Presteza ±0, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 24

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Arma Preferencial (Maça dos Trolls)

PERÍCIAS: Combate com Armas: Clavas (Maça dos Trolls) +8, Intimidar (Poder) +6, Língua: Westron +1, Observar (Olfato) +2, Combate Desarmado: Briga +8, Sobrevivência (Cavernas) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +1

VANTAGENS: Mão-de-martelo, Resistente, Visão Noturna 2

DEFEITOS: Fúria da Batalha 2, Frágil

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (4), Vulnerabilidade (luz solar, petrificação permanente)

TAMANHO: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis Sadios)

SAÚDE: 21

EQUIVALENTE DE NA: 10

DESCRIÇÃO

Os trolls das cavernas são semelhantes aos trolls das colinas em muitos aspectos, mas a vida subterrânea convém mais a essas criaturas, e elas se tornam ainda maiores e mais formidáveis na escuridão. Muitos trolls das cavernas

alcançam 5 metros de altura, se não mais, e sua pele semelhante à rocha é ainda mais dura que a de seus primos. Possuem olhos miúdos, engastados nas cabeças grandes e feias. Não usam roupas, mas geralmente carregam maças imensas, grandes demais para um homem empunhar, que provocam 3d6+2 pontos de dano.

HISTÓRIA

No início da Terceira Era, certos trolls buscaram cavernas profundas como refúgio da petrificadora luz do sol. Esses trolls esquivaram-se totalmente do mundo da superfície, passando a procurar comida exclusivamente nos lugares mais escuros do mundo. Por fim, desenvolveram-se numa raça própria, e hoje os trolls das cavernas vivem na maioria dos grandes sistemas de cavernas da Terra-média.

HABITAT

Os trolls das cavernas vivem apenas em cavernas grandes, onde têm espaço para andar e explorar. São mais comuns nas montanhas de Angmar e nas Montanhas Sombrias, pois estas fazem fronteira com a Charneca Etten, mas foram avistados nas Montanhas da Sombra e nas Montanhas Cinzentas. Entretanto, nunca visitam a superfície nem entram em cavernas pouco profundas. Por isso, os viajantes só encontram sinais dessas criaturas nas profundezas das montanhas.

SOCIEDADE

Os trolls das cavernas são criaturas solitárias e longevas que evitam a companhia até mesmo de outros de sua própria espécie. Às vezes, vivem ao lado dos orcs com quem dividem seu habitat. Os orcs geralmente gostam de pensar que escravizaram esses monstros, mas muitos trolls das cavernas deixam-se controlar apenas enquanto estão bem-alimentados.

USO

Os trolls das cavernas são criaturas perigosas, estúpidas, mas poderosas, e

sentem-se completamente à vontade em suas cavernas. Obviamente, essas criaturas são mais perigosas quando caçam, mas um encontro casual também pode se mostrar perigoso. Nas cavernas, pode ser difícil localizar precisamente a direção que tomam seus passos retumbantes, a ecoar pelo mundo subterrâneo.

Na época da Guerra do Anel, os trolls das cavernas tornaram-se ainda mais letais, pois ganharam a liderança de outras criaturas. Nas Minas de Moria, por exemplo, o balrog domina não apenas os orcs locais como também os trolls das cavernas dos arredores. Nas Montanhas Sombrias, os orcs remanescentes também podem ter subjugado os trolls das cavernas locais, prometendo-lhes alimento abundante em troca de seus serviços.

ETTENS

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 5 (±0), Percepção 8 (+1), Força 13 (+3)*, Vitalidade 14 (+4)*, Espírito 8 (+1)

REAÇÕES: Vigor +6*, Presteza +1, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Clavas (Clava dos Trolls) +6, Intimidar (Poder) +4, Língua: Westron +4, Saber: Terra Natal +2, Observar (Avistar) +5, Combate de Alcance: Armas de Arremesso (Pedras) +3, Sobrevivência (Florestas) +3, Noção do Clima +3

VANTAGENS: Visão Noturna

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (3), Ataques Múltiplos (cada braço individualmente), Duas Cabeças, Vulnerabilidade (luz solar, petrificado permanentemente)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 18

EQUIVALENTE DE NA: 5

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

DUAS CABEÇAS: Os ettens não são muito mais inteligentes que os trolls das

colinas, mas a existência de dois cérebros com os quais pensar explica sua maior pontuação em Espírito. Além de ter uma ação de combate adicional por rodada (de acordo com suas habilidades especiais de Ataques Múltiplos), podem olhar em duas direções ao mesmo tempo, ganhando um modificador igual a +4 nos testes da perícia Observar (Avistar).

DESCRIÇÃO

Os trolls já são bastante horripilantes, mas os ettens são ainda piores — ao menos na aparência —, pois possuem não uma, mas duas cabeças alongadas, alojadas lado a lado sobre seus ombros largos. Em todos os outros aspectos, os ettens lembram seus primos, os trolls das colinas, sendo de estatura e complexão comparável e de cor semelhante. Algo em seus olhos e no seu porte, entretanto, torna essas criaturas de duas cabeças menos assustadoras, pois seus olhos são diáfanos em vez de miúdos, e sua conduta é menos selvagem e mais ponderada. As clavas dos ettens provocam 3d6 pontos de dano.

HISTÓRIA

Ao criar os primeiros trolls, Morgoth uniu partes de algumas dessas criaturas, formando esses monstros de duas cabeças. O experimento aparentemente mostrou-se de pouco valor, pois os ettens são mais raros que seus parentes de uma cabeça só. Ainda assim, os poucos existentes afligem não apenas os Povos Livres, mas também seus próprios parentes trolls.

HABITAT

Os ettens são encontrados quase exclusivamente na Charneca Etten, os urzais dos trolls ao norte de Valfenda.

SOCIEDADE

Os ettens são criaturas solitárias, se é que se pode dizer tal coisa de um ser com duas mentes e duas personalidades distintas. Os ettens são andarilhos e raramente ficam num mesmo lugar

durante muito tempo. Evitam outros trolls, preferindo a própria companhia e a quietude das imensidões selvagens.

USO

Os ettens são extremamente vigilantes, capazes de olhar para duas direções ao mesmo tempo e de formular planos mesmo enquanto realizam outras ações. Entretanto, os ettens também se distraem facilmente e costumam brigar consigo mesmos pela supremacia do corpo. Isso os torna menos perigosos, pois um viajante esperto pode instigar a criatura a discutir consigo mesma e então fugir enquanto o etten estiver distraído.

Em geral, os ettens não são tão violentos quanto seus irmãos. Matam apenas por comida ou em auto-defesa, nunca por diversão. São de natureza mais pensativa e gostam de refletir sobre o mundo que os cerca. Por isso, os ettens podem se revelar úteis, pois geralmente possuem grandes reservas de conhecimento sobre o ambiente em que vivem, caso alguém consiga obter essas informações e escapar inteiro.

OLOGO-HAI

ATRIBUTOS: Porte 9 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1), Força 16 (+5)*, Vitalidade 15 (+4)*, Espírito 7 (±0)

REAÇÕES: Vigor +7*, Presteza +1, Força de Vontade +2, Sabedoria +1

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Arma Preferencial (maça dos trolls)

PERÍCIAS: Combate com Armas: Clavas (Maça dos Trolls) +9, Intimidar (Poder) +7, Língua: Língua Negra +4, Observar (Avistar) +5, Combate de Alcance: Armas de Arremesso (Pedras) +3, Poliorcética (Liderança de Unidade) +5, Rastrear (Trilha de Odor) +2

VANTAGENS: Mão-de-Martelo, Resistente, Visão Noturna 2, Incansável

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (3)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sádios)

SAÚDE: 20

EQUIVALENTE DE NA: 10

DESCRIÇÃO

Apesar de serem trolls sem sombra de dúvida, os olog-hai, todavia, diferem substancialmente de seus parentes. São mais escuros que seus irmãos e de feições mais empedernidas, como se a argila da raça dos trolls tivesse enfim sido modelada e retocada, e as arestas mal definidas, cinzeladas. A pele é de um cinza-escuro, quase da cor do carvão, e marcada por quelóides. As pernas são mais compridas e menos arqueadas, adequadas para longas marchas e investidas rápidas, e suas mãos grandes são nodosas como os galhos de uma velha árvore. As maçãs dos olog-hai são semelhantes às dos trolls das cavernas e provocam 3d6+2 pontos de dano.

HISTÓRIA

Enquanto criava os uruk-hai, Sauron percebeu que também poderia empregar trolls em seus exércitos se conseguisse superar a inutilidade dos mesmos durante o dia. Assim, o Senhor do Escuro terminou o trabalho que seu mestre Morgoth começara eras atrás. Suas artes negras conferiram astúcia e força aos olog-hai, além de permitir que caminhassem pela superfície sob o fulgor do sol.

HABITAT

Os olog-hai vivem em Mordor e no sul da Floresta das Trevas, aguardando a vontade do Senhor do Escuro. Quando aparecem em outros locais da Terra-média, fazem-no apenas sob as ordens de Sauron.

SOCIEDADE

Ao contrário de seus parentes, os olog-hai possuem mentes ardilosas e treinamento militar. Em vez de reunir-se em grupos familiares, formam hostes e exércitos em acampamentos no



Planalto de Gorgoroth. Recebem ordens de seus comandantes, escolhidos pela força dos braços para emitir ordens aos seus lugares-tenentes. Os próprios comandantes recebem ordens apenas de Sauron ou dos nazgûl.

USO

Os olog-hai deixam Mordor apenas sob ordens. Sauron não deseja revelar coisas demais nos estágios iniciais da Guerra do Anel e, assim, mantém os temíveis guerreiros olog-hai de reserva sempre que possível. Missões típicas para esses trolls poderiam incluir a destruição de um posto avançado importuno, ou o controle de uma estrada ou desfiladeiro estratégico. Quando encontram-se fora de Mordor, os olog-hai viajam em pequenas patrulhas de cinco ou dez indivíduos, com um lugar-tenente responsável. Em raras ocasiões, os olog-hai servem como guarda-costas de algum emissário de Mordor, como a Boca de Sauron.

URUK-HAI

— *Somos os Uruk-hai: não interrompemos a batalha de dia ou de noite, no tempo bom ou na tempestade. Viemos para matar, sob o sol ou sob a lua.*

— *As Duas Torres*

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

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

ORDEM: Guerreiro

HABILIDADES DE ORDEM: Arma Preferencial (Espada longa orc)
Evoluções: 3

PERÍCIAS: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa Orc) +7, Intimidar (Medo) +4, Língua: Língua Negra +4, Língua: Westron +2, Língua: Ôrquico (dialeto) +5, Saber: Orcs +4, Observar (Avistar) +6, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +5, Correr +5, Poliorcética (Liderança de Unidade) +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Rastrear (Trilha de Odor) +1

VANTAGENS: Visão Noturna 2, Incansável 2

DEFEITOS: Fidelidade (a Sauron, Saruman ou outro mestre), Ódio (anões, elfos)

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (pele dura, 1), Arma Natural (garras, 1 ponto)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 12

EQUIVALENTE DE NA: 10 (bando de quatro)

DESCRIÇÃO

Apesar de ser óbvia sua origem comum com os orcs, os uruks têm pele negra e dura, e olhos oblíquos. Quase tão altos quanto os homens, suas pernas são direitas e fortes, e eles não se intimidam com a luz do sol. Seja em suas próprias unidades, ou no comando de orcs inferiores, os uruks são guerreiros selvagens. Preferem as espadas longas e estoques curtos de folha larga às cimitarras dos orcs. Também utilizam arcos longos, como os dos homens, só que com flechas maiores. Os uruk-hai são leais, astutos e intrépidos, e sua grande devoção aos seus mestres do mal confere-lhes um moral indômito. Lutam até a morte.

HISTÓRIA

Perto do fim da Terceira Era, Sauron, procurando evitar a repetição do fracasso de seu exército de orcs ao final da Segunda Era, criou secretamente uma nova estirpe de orcs, combinando as linhagens de homens e trolls com a dos orcs. Esses uruk-hai ("raça de orcs", na língua negra) são mais altos, mais fortes e possuem maior resistência que seus ancestrais orcs. No entanto, ainda mais assustadora é sua inteligência superior.



Os uruks apareceram pela primeira vez em 2475 TE, atacando os postos avançados de Ithilien e tomando Osgiliath. Esse exército de ocupação foi mais tarde rechaçado por Boromir, filho do Regente de Gondor. Com a aproximação da Guerra do Anel, Saruman trouxe muitos uruk-hai a seu serviço, colocando-os no comando de seus exércitos de orcs.

HABITAT

Os uruks são encontrados primariamente no interior de Mordor ou em Isengard. Em outras situações, podem ser encontrados na liderança de esquadões ou exércitos de orcs, ou em unidades de elite em missões cruciais para Sauron ou Saruman.

SOCIEDADE

Os uruks não apresentam uma sociedade propriamente dita, embora considerem-se muito superiores aos orcs. Seguem as ordens de seus mestres sem objeções, mais preocupados com a promoção dos objetivos de seu senhor que com suas necessidades pessoais. Caso seu mestre venha a morrer, os uruks procuram outra figura poderosa a quem servir, pois a fidelidade ao poder do mal corre em suas veias. Só raramente um uruk procura promover seus próprios fins e tenta ascender a uma posição superior àquela em que nasceu.

USO

Os uruks devem ser usados com moderação no início, introduzidos paulatinamente na crônica, especialmente quando heróis pouco evoluídos estiverem envolvidos. A primeira aparição de até mesmo um único uruk deve assustá-los. Os uruks devem ser interpretados como estrategistas inteligentes, a rivalizar ou até mesmo superar os capitães dos Povos Livres. Por isso, confrontos com uruks, ou orcs liderados por uruks, devem conter elementos de estratégia.

Os uruk-hai vivem para servir. A resistência — até mesmo a vitória aparente de seus adversários — não os desvia de seu curso. Não importa quantos ferimentos venham a sofrer, continuam destemidos, atacando os heróis com tudo o que têm. Somente a morte pode deter os uruk-hai.

VAMPIROS

"Logo, uma escuridão verdadeira cobria o céu tempestuoso (...) os grandes morcegos ainda rodopiavam ao redor das cabeças e orelhas de homens e elfos ou grudavam como vampiros nos caídos."

— O hobbit

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

REAÇÕES: Vigor +5, Presteza +4, Força de Vontade +6*, Sabedoria +3

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +5, Intimidar (Medo) +8, Língua: Westron +5, Observar (Avistar) +7, Rastrear (Trilha de Odor) +5

ENCANTOS: Evocar o Medo, Sentir Poder, Sombra do Medo, Pensamentos Revelados, Voz de Persuasão. Alguns vampiros conhecem encantos adicionais, tais como Criar Nevoeiro, Esquecimento e Palavra de Comando.

HABILIDADES ESPECIAIS: Deterioração, Sorvedouro (Vitalidade), Forma de Morcego, Arma Natural (presas, 1d6+2), Possessão, Poder do Sangue, Espírito Desgarrado

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 13

EQUIVALENTE DE NA: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

DETERIORAÇÃO: Um corpo mortal possuído por um vampiro perde 1 ponto de Vitalidade por semana e 1 ponto permanente de Vitalidade por ano. Além disso, o mortal ganha 1 ponto de Corrupção por semana. Assim que chegar a Vitalidade 0, o corpo hospedeiro morre e o vampiro torna-se um

MORCEGO VAMPIRO

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

REAÇÕES: Vigor +5, Presteza +4, Força de Vontade +6*, Sabedoria +3

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Presas) +6, Intimidar (Medo) +10, Língua: Entender Westron +5, Observar (Avistar) +7, Rastrear (Tri-lha de Odor) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Deterioração, Sorvedouro (Vitalidade), Vôo, Forma de Morcego, Ataques Múltiplos (presas, garras de ferro), Arma Natural (presas, 1d6+2), Arma Natural (garras de ferro, 3d6), Possessão, Poder do Sangue, Espírito Desgarrado

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 13

espírito desgarrado (ver abaixo). Se um vampiro deixar um corpo físico antes deste morrer, a vítima readquire controle de suas habilidades, embora continuem em vigor a perda de pontos permanentes de Vitalidade e a Corrupção.

FORMA DE MORCEGO: Como uma ação plena, o vampiro pode adotar a forma de um morcego gigante, assumindo os parâmetros de jogo descritos no quadro "Morcego Vampiro". Ele pode retornar à sua forma original quando quiser, também como uma ação plena.

POSSESSÃO: Uma vez ao dia, o espírito desgarrado de um vampiro pode visar um homem, hobbit ou anão e tentar possuí-lo. O alvo dessa tentativa deve envolver-se numa disputa de vontades com o vampiro (ver página 222 do

livro básico de regras). Se o vampiro vencer, o corpo será possuído até o vampiro decidir deixá-lo. Se o alvo vencer, o vampiro não poderá tentar possuir uma outra vítima até o dia seguinte. O vampiro de posse de um corpo mantém os próprios parâmetros, assumindo apenas a aparência, o tamanho, a taxa de deslocamento e os Níveis de Ferimento da vítima.

PODER DO SANGUE: Ao fazer uso da habilidade especial Sorvedouro, o vampiro ganha um número de pontos de Vitalidade igual ao que foi perdido por sua vítima.

ESPÍRITO DESGARRADO: Um vampiro pode deixar o corpo hospedeiro quando bem entender, ao custo de uma ação plena, tornando-se um espírito desgarrado. (Entretanto, se um corpo hospedeiro sofrer morte violenta antes de o vampiro conseguir partir, a criatura é destruída.) Na forma de espírito desgarrado, o vampiro é Incorpóreo, Invisível e não pode afetar o mundo físico, a não ser para fazer uso da habilidade especial Possessão com o objetivo de conseguir um novo corpo hospedeiro.

DESCRIÇÃO

Os vampiros são espíritos corruptos e imortais que vagam pela Terra-média à procura de formas mortais para habitar. Preferem os homens, embora hobbits também sejam receptáculos adequados. Os corpos possuídos são frios ao toque e decompõem-se lentamente enquanto habitados. Independentemente da raça do corpo possuído, os vampiros retêm a capacidade de assumir a forma de morcegos gigantes, com grandes asas formadas por dedos que

ostentam uma garra de ferro na extremidade de cada articulação. Esse é um dos muitos poderes de feitiçaria que aprenderam com Sauron na Segunda Era.

HISTÓRIA

Morgoth — e Sauron posteriormente — corrompeu as mentes e os corações de muitos, prometendo grandes dons em troca de serviços prestados por espias e agentes. Homens de mente fraca foram vitimados por tais barganhas, despedaçados e moldados por feitiços sombrios até que se tornassem poderosos servos do Inimigo. Entretanto, pagaram um preço alto pelo grande poder adquirido, e os vampiros logo descobriram a fragilidade de seus corpos mortais, que não foram criados para abrigar espíritos imortais. Com a morte e a decomposição de seus corpos, sofreram tormentos horríveis. Ingerindo o sangue dos vivos, descobriram que po-diam resistir à tor-

rente da morte, mas só temporariamente.

Quando seus corpos viraram pó, os vampiros tornaram-se espíritos desencarnados, livres para errar pela Terra-média, mas incapazes de afetar o mundo físico.

Então, descobriram que tinham o poder de seduzir os desafortunados — como eles haviam se deixado seduzir — com promessas de poder. Desse modo, dominaram e expeliram os



espíritos de outros seres, tomando novos corpos para dar continuidade ao seu ciclo de maldade.

HABITAT

Os vampiros podem ser encontrados onde quer que existam segredos a serem expostos ao Inimigo. Embora a população de vampiros decline constantemente à medida que um número cada vez maior dessas criaturas acha-se incapaz de suportar a agonia de seu ciclo contínuo de morte, os remanescentes continuam a servir a Sauron, espionando os Povos Livres aonde quer que seu mestre os envie.

SOCIEDADE

Os vampiros são criaturas solitárias que encaram outros da mesma espécie como competidores pelos corpos mortais. Desprezam os elfos por sua imortalidade e os mortais por sua morte única. Devem lealdade apenas a Sauron, embora também sintam grande ódio por ele.

USO

Os vampiros estão entre os servos de Sauron capazes de passar despercebidos nas cidades e vilas dos Povos Livres, cumprindo suas missões perversas bem debaixo dos narizes dos inimigos do Senhor do Escuro. Por esse motivo, os vampiros dão vilões excelentes para crônicas ambientadas em terras civilizadas. A capacidade dos vampiros de trocar de corpos dificulta o trabalho dos heróis para descobri-los, mesmo depois de sua existência numa população tornar-se conhecida. Depois da queda de Sauron, é possível que os vampiros procurem

o poder, seja dominando outras criaturas do mal ou corrompendo os homens para servirem aos seus propósitos.

WARGS

"(...) uma tempestade de uivos soou, feroz e alucinada (...). Um grande bando de wargs tinha-se reunido em silêncio, e agora os atacava por todos os lados de uma vez."
— A Sociedade do Anel

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 9 (+1), Força 10 (+2)*, Vitalidade 10 (+2)*, Espírito 4 (±0)

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza +3, Força de Vontade +1, Sabedoria ±0

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas:

Armas Naturais (Presas) +6,

Intimidar (Medo) +5,

Saltar +5, Língua:

Entender Órquico

(dialeto) +2,

Língua:

Linguagem dos

Wargs +4,

Observar

(Olfato)

+6, Correr +9, Dissimulação (Ação Sorrateira) +9, Sobrevivência (Montanhas) +5, Rastrear (Trilha de Odor) +4

HABILIDADES ESPECIAIS: Montaria: Inabalável, Montaria: Treinado para a Guerra, Armas Naturais (presas, 2d6+1)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 12

EQUIVALENTE DE NA: 15 (alcatéia com seis indivíduos)

DESCRIÇÃO

Os wargs são lobos grandes e de constituição robusta, aproximadamente do tamanho dos pôneis dos hobbits, cobertos por uma pelagem densa que varia em coloração desde o branco como a neve, passando pelo cinza-prateado, até o negro intenso. Diz-se que são capazes de partir um homem ao meio com suas grandes mandíbulas. O verdadeiro perigo dos wargs, entretanto, não é sua força física, mas sua mente. Atrás de seus olhos negros não se esconde apenas a astúcia animal, mas também um intelecto perverso que às vezes chega a superar o dos homens.

HISTÓRIA

Os wargs são naturais de Rhovanion e surgiram nos contrafortes das Montanhas Sombrias durante a obscura pré-história da Terra-média. Algumas lendas dizem que o próprio Morgoth criou essas feras, deturpando lobos e dando-lhes uma forma diabólica. Outros argumentam que os wargs estão para os lobos comuns como os Altos Homens estão para seus primos menos dotados, mas foram pervertidos por Sauron durante sua ascensão ao poder.

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

Os wargs são aliados das tribos orcs desde as campanhas de Sauron contra os antigos reinos dos dunedain, e guerreiros orcs montados nos lombos de wargs ferozes constituem uma cavalaria poderosa e difícil de se sobrepujar. Por outro lado, a relação entre orcs e wargs é geralmente desconfortável, pois os líderes dos orcs que esquecem que os wargs são aliados, e não animais escravizados, são chacinados sem hesitação. Na maioria dos casos, a tática da cavalaria orc — montada em wargs — é definida pelas montarias, e não pelos cavaleiros.

HABITAT

Muitos wargs vivem lado a lado com as tribos orcs onde quer que estas possam ser encontradas, nas florestas, montanhas, desertos gelados ou planícies desoladas. Algumas alcatéias de wargs também vivem de maneira independente nos rincões distantes de Rhovanion, ou nos vales remotos das regiões mais baixas das Montanhas Sombrias.

SOCIEDADE

Os wargs vivem em alcatéias que variam em tamanho entre seis e 50 indivíduos. A ordem social no interior da alcatéia baseia-se na força física, embora seja comum wargs inteligentes dominarem os mais fortes por meio de manipulação e astúcia. Em todo caso, os que chegam ao topo por meio da violência permanecem em seu posto enquanto conseguirem afugentar os desafiantes. O líder de uma alcatéia toma todas as decisões em nome do grupo, desde quais wargs podem se acasalar, aonde irá a alcatéia, ou se continuarão como aliados de um determinado grupo de orcs.

As alcatéias compreendem unidades familiares distintas consistindo de uma loba, seus filhotes e o pai dos mesmos. As fêmeas tendem a ser dominantes nessas unidades. Os wargs atingem a maturidade em cerca de um ano, quando precisam lutar para encontrar seu lugar na alcatéia. Os wargs fracos penam na base da pirâmide hierárquica, ou unem-se em grupos para deixar a alcatéia. Esses párias geralmente ofere-

cem seus serviços a tribos de orcs ainda não aliadas com uma alcatéia de wargs, e muitas das contendas que irrompem entre as tribos de orcs às vezes se devem a wargs ajustando as contas com antigos companheiros de alcatéia.

USO

Os wargs jovens gostam de testar sua perícia em combate contra adversários inteligentes, e elfos e homens são seus alvos favoritos. Os wargs às vezes afastam-se de suas terras natais para aterrorizar aldeias isoladas, caravanas e grupos de viajantes. Preferem a tática de ataques rápidos e sucessivos, cansando os alvos paulatinamente. Os heróis que vagam pelas partes desoladas da Terra-média sempre correm o risco de se verem ameaçados pelos wargs.



LOBISOMENS

— *Nem todos os seus servidores e empregados são espectros! Há orcs e trolls, há wargs e lobisomens (...).*

— *Gandalf, A Sociedade do Anel*

FORMA DE HOMEM

ATRIBUTOS: Porte 9 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1), Força 9 (+1)*, Vitalidade 9 (+1)*, Espírito 7 (±0)

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Clavas (Cajado) +5, Intimidar (Medo) +5, Saltar +5, Língua: Linguagem dos Wargs +4, Língua: Língua Negra +4, Língua: Westron +5, Observar (Olfato) +5, Correr +6, Dissimulação (Ação Sorrateira) +7, Sobrevivência (Montanhas) +6, Rastrear (Trilha de Odor) +5, Combate Desarmado: Briga +7

ENCANTOS: *Domínio das Formas* (para lobo, como uma habilidade)

HABILIDADES ESPECIAIS: Dissolução na Morte, Sangue Warg

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 10

EQUIPAMENTO: Chuço

EQUIVALENTE DE NA: 10

FORMA DE WARG

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

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +8, Intimidar (Medo) +6, Saltar +6, Língua: Entender Língua Negra +4, Língua: Entender Westron +4, Língua: Linguagem dos Wargs +4, Observar (Olfato) +7, Correr +7, Dissimulação (Ação Sorrateira) +9, Sobrevivência (Montanhas) +6, Rastrear (Trilha de Odor) +5

HABILIDADES ESPECIAIS: Dissolução na Morte, Carga Possante, Ataques Múltiplos (garras, presas), Arma Natural (garras, 1d6+3), Arma Natural (presas, 2d6+1), Terror

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sádios)

SAÚDE: 13

EQUIVALENTE DE NA: 10

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

DISSOLUÇÃO NA MORTE: O corpo de um lobisomem morto dissolve-se e dá lugar a uma bruma.

SANGUE WARG: Os lobisomens em forma de homem ganham modificadores iguais a +4 nos testes para relacionar-se com wargs, mas recebem modificadores iguais a -4 nos testes para relacionar-se com todos os outros animais, inclusive nas tentativas de montar cavalos ou outras bestas de carga.

DESCRIÇÃO

Os lobisomens, criaturas malignas criadas por Sauron, são animais cruéis cujos corpos abrigam espíritos terríveis. Essas criaturas são capazes de assumir duas formas diferentes: de homem e de warg. Em forma de homem, os lobisomens são pessoas hirsutas e musculosas, com características de lobo, como fisíonomias lupinas ou cabelos cinzentos. Em forma de warg, seu tamanho e sua ferocidade ultrapassam até mesmo esses traços nos maiores wargs normais. Fortes e cruéis, os lobisomens estão entre os mais apavorantes servos de Sauron.

Os lobisomens usam a habilidade mágica *Domínio das Formas* para passar da forma de homem à de warg. Como no caso do encantamento de mesmo nome, a transformação em animal leva um minuto, mas o lobisomem pode voltar à forma de homem ao seu bel prazer.

HISTÓRIA

Sauron criou a raça dos lobisomens a partir dos wargs, alimentando-os pessoalmente até se tornarem imensos e eternamente famintos. Nesses corpos, ele introduziu terríveis espíritos demoníacos, o que coloca os lobisomens entre as criaturas mais ferozes e perigosas da Terra-média. Um dos maiores lobisomens já existentes foi o Lobo de Angband, que o Senhor do Escuro designou para guardar os portões de

Angband e as silmarils que Morgoth roubara dos elfos. Essa criatura matou Beren depois que ele roubou uma silmaril da coroa de Morgoth.

Corrompidos por Sauron, os lobisomens estão entre os seus favoritos. Os wargs confrontados pela Sociedade no sopé de Caradhras eram, na verdade, lobisomens, e foram reconhecidos como tais por Gandalf.

HABITAT

A força dos lobisomens jaz em sua capacidade de percorrer todas as terras, selvagens ou civilizadas: na forma de warg, podem sobreviver na natureza, e como homens também podem se infiltrar em áreas povoadas. Por esse motivo, podem ser encontrados em qualquer lugar da Terra-média.

SOCIEDADE

Os lobisomens andam em alcateias de três a oito indivíduos, com o membro mais poderoso na liderança. O líder

recebe ordens diretamente de seu mestre, seja Morgoth ou Sauron, e usa de astúcia, intimidação e força bruta para manter os demais concentrados em suas missões. Caso um líder seja morto, a alcateia acaba desorganizada, confusa e temerosa em relação ao matador.

Alcateias diferentes funcionam de maneira independente, geralmente alheias a outras alcateias e a objetivos maiores que aqueles que lhes foram designados. Às vezes, porém, alcateias distintas são reunidas em forças maiores, lideradas pelos mais poderosos até serem desfeitas. Em todo caso, os lobisomens desejam apenas agradar aos seus mestres e jamais questionam suas ordens.

Quando se escondem entre os Povos Livres, os lobisomens geralmente associam-se aos elementos mais vis e desprezados da sociedade. Infiltram-se facilmente nesses ambientes e concentram-se em suas ordens.

Os maiores dentre os lobisomens — como o Lobo de Angband — agem sozinhos, como caçadores solitários ou guardiões escravizados à vontade do Inimigo. Na Quarta Era, podem até mesmo agir independentemente.

USO

Os lobisomens dão adversários excelentes para heróis de evolução intermediária. Os personagens que esperam confrontar homens normais ou wargs ficam facilmente chocados ao compreenderem a verdadeira natureza de seus oponentes. Os lobisomens são mais comumente utilizados pelo Inimigo como guardiões, mas sua adaptabilidade e sua astúcia tornam-nos perfeitos para a infiltração e o assassinio, independentemente da natureza do alvo.

Nas Primeira, Segunda e Terceira Eras, todos os lobisomens servem ao Inimigo. Nas crônicas da Quarta Era, podem desenvolver uma sociedade ou pátria à parte, ou podem se deixar dominar pela vontade de outro mestre, como um feiticeiro ou um vampiro.



OS ANIMAIS DA TERRA

“— É mais provável ele encontrar o caminho de casa numa noite cega do que os gatos de Rainha Berúthiel.”

— Aragorn, A Sociedade do Anel



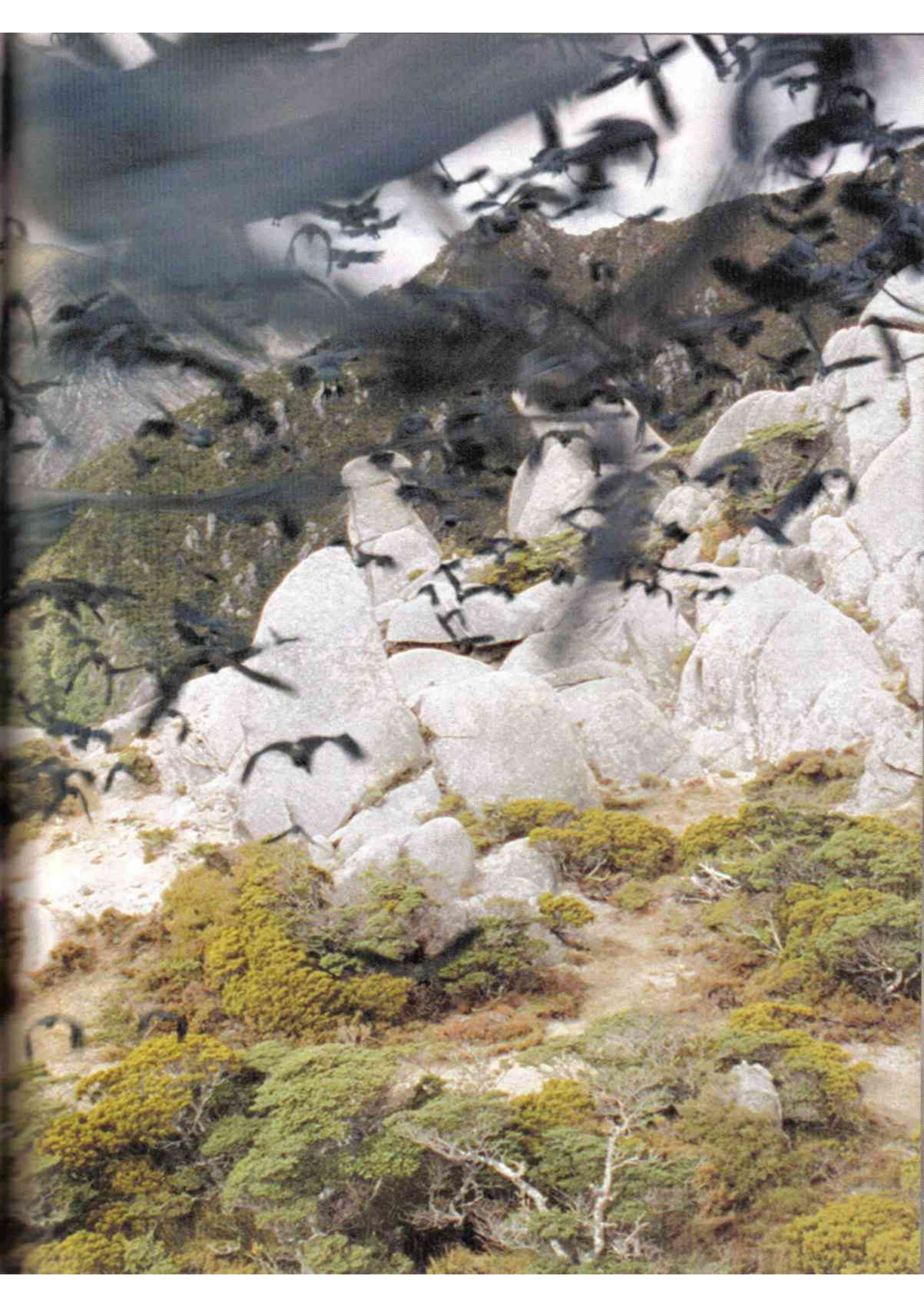
Terra-média apresenta vastas extensões de natureza indomada, habitadas apenas por aves e animais. Embora lutem para sobreviver, como sempre fizeram as criaturas vivas, os animais da Terra-média normalmente também se ocupam de assuntos mais importantes, pois são mais inteligentes que as criaturas de nosso mundo e mais atentos aos pequenos e grandes acontecimentos. Pelo fato de compreenderem a luta contra a Grande Escuridão, muitos ajudam voluntariamente os campeões da Terra-média. Durante a Primeira Era, os animais de Beleriand ajudaram Beren a escapar das forças de Morgoth anos a fio, e, durante a Terceira Era, um humilde tordo disse ao arqueiro Bard onde apontar a flecha negra que matou o dragão Smaug.



Por outro lado, alguns animais aliam-se a poderes mais tenebrosos. Saruman, que se intrometia nos assuntos de todos os magos, geralmente utilizava animais inteligentes como espias e — sendo ele o líder do Conselho Branco — Radagast, o Castanho, ingenuamente concedeu-lhe o uso irrestrito de seus amigos animais. Mais sinistra, porém, é a afinidade entre Sauron e os animais, particularmente os lobos, cuja forma ele envergou durante a Primeira Era. Ele também os utilizava como soldados. Na Batalha da Última Aliança,

que pôs fim à Segunda Era, aves e animais lutaram nos dois exércitos. Durante a Terceira Era, como o Necromante de Dol Guldur, Sauron usou os esquilos negros da Floresta das Trevas para espionar os elfos.

É claro que os animais são mais do que agentes na guerra sem fim contra a Escuridão. Servem como fontes de alimento, bestas de carga e presas para a caça esportiva. A caça era um dos passatempos prediletos de muitos reis de Gondor e Rohan. Alguns animais chegam a possuir poderes mágicos, e os



ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

objetos feitos a partir dos mesmos podem ser muito poderosos. A corneta de Boromir, por exemplo, foi feita com os cornos da Rês de Araw*, caçada por um de seus ancestrais.

Na Terra-média, os animais podem ser feras selvagens ou espíões mágicos; criaturas simples ou nobres descendentes de Valinor; animais úteis e dóceis ou inimigos enfeitiçados para fazer as pessoas em pedaços; a caça ou caçadores malévolos que se encontram entre os mais terríveis servos do Senhor do Escuro.

Os parâmetros que veremos a seguir descrevem exemplos de vários animais típicos da Terra-média. Determinados indivíduos podem ser mais ou menos inteligentes e temíveis, o que se pode representar pela aplicação de evoluções à ficha-modelo. (Consulte o parágrafo "Evoluções das Criaturas", na página 69). Os Equivalentes de NA não são listados para essas criaturas; poucas são poderosas o bastante para representar até mesmo um Equivalente de NA igual a 5.

TEXUGOS

ATRIBUTOS:

Porte 2 (-2), Agilidade 8 (+1)*, Percepção 8 (+1)*, Força 4 (±0), Vitalidade 4 (±0), Espírito 3 (-1)

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 3

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +2, Escalar +1, Observar (Audição, Olfato) +8, Dissimulação (Esconder-se) +6, Sobrevivência (Floresta) +2, Nadar +1

HABILIDADES ESPECIAIS: Feroz (defendendo o território), Arma Natural (mordida, 1d6)

TAMANHO: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 3

DESCRIÇÃO

Os texugos são criaturas noturnas com cerca de 75 centímetros de comprimento. Pesam 11 quilos e apresentam pelagem cinzenta, o peito e as patas negros, e a cabeça listrada de preto e branco, com orelhas brancas. Essas cria-



turas encarniçadamente territoriais vivem nas matas em famílias de dez a 15 indivíduos. Os texugos comem minhocas, besouros, arganazes, camundongos, rãs, caracóis e vespas, bem como bolotas de carvalhos e faias, bulbos, frutos e raízes. Podem ser encontrados em bosques do Condado e por toda Eriador.

URSOS

Existem muitos tipos diferentes de urso na Terra-média, mas as duas raças mais comuns são o urso negro e o urso pardo.

URSOS NEGROS

ATRIBUTOS: Porte 7 (±0), Agilidade 6 (±0), Percepção 6 (±0), Vitalidade 13 (+3)*, Espírito 4 (±0), Força 15 (+4)*

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza ±0, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE

DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Patas) +3, Escalar +6, Intimidar (Medo) +4, Observar (Audição) +2, Correr +6, Sobrevivência (Floresta) +4, Nadar +5

HABILIDADES

ESPECIAIS:

Armadura (3), Abraço de Urso, Arma Natural (garra, 2d6)

TAMANHO: Médio

(5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 17

URSOS PARDOS

ATRIBUTOS: Porte 8 (+1), Agilidade 6 (±0), Percepção 6 (±0), Força 18 (+6)*, Vitalidade 16 (+4)*, Espírito 4 (±0)

REAÇÕES: Vigor +6*, Presteza ±0, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Patas) +3, Escalar +8, Intimidar (Medo) +4, Observar (Audição) +2, Correr +8, Sobrevivência (Floresta) +4, Nadar +7

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

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (3), Abraço de Urso, Arma Natural (garra, 2d6)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sádios)

SAÚDE: 22

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

ABRAÇO DE URSO: Com um sucesso superior num ataque das garras, o urso automaticamente agarra seu alvo, esmagando-o e provocando 2d6 pontos de dano adicionais. Também se considera a vítima contida (ver página 229 do livro básico de regras).

DESCRIÇÃO

Os ursos estão entre as criaturas normais mais poderosas da Terra-média, e as raças maiores são até mesmo páreo para trolls. Os ursos negros atingem 1,8 metros de comprimento e pesam cerca de 135 quilos, enquanto os ursos pardos podem chegar a 2,5 metros de comprimento e pesar até 360 quilos. Os ursos são onívoros e vivem de raízes e peixes. Normalmente evitam contato com homens e elfos, embora possam se mostrar ferozes quando provocados ou surpreendidos, especialmente em seus covis. Os ursos às vezes vivem em cavernas nas montanhas, embora muitos deles escavem as próprias tocas nas encostas das colinas com suas garras afiadas.

ENXAME DE ABELHAS

ATRIBUTOS: Porte 3 (-1), Agilidade 6 (± 0)*, Percepção 4 (± 0), Força 0 (-3), Vitalidade 10 (+2)*, Espírito 0 (-3)

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Ferrão) +1, Observar +3, Esquadrinhar +2, Rastrear (Abelhas) +8

HABILIDADES ESPECIAIS: Voo, Ferroadada Venenosa, Enxameamento

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 7

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

ENXAMEAMENTO: Armas normais não afetam abelhas enxameadas, e as mesmas ignoram o bônus de Agilidade da defesa do alvo, bem como quaisquer ações que normalmente obrigariam-nas a fazer um teste de Presteza (como Esquivar-se). Quantidades significativas de fumaça forçam o enxame a passar num teste de Porte contra NA 8 para não fugir. Encantos que afetam uma área, tal como *Centelhas Ardentes*, podem ferir o enxame, e encantos que abaixam a temperatura de uma área forçam as abelhas a passar num teste de Porte contra NA 5 para não se tornarem dóceis.

FERROADADA VENENOSA: O ferrão de uma abelha não provoca dano significativo por si só. É a peçonha acumulada de várias picadas que faz mal ao alvo. (Tipo: Ferimento; Tempo de Ação: 1 rodada; Potência: ± 0 ; Tratamento: ± 0 ; Efeito: 1d6 de dano; Efeito Secundário: 1/2d6 de dano; Estágios: 2).

DESCRIÇÃO

As abelhas são uma espécie de inseto peçonhento que ataca em enxames. Normalmente são dóceis, a menos que sua colméia seja ameaçada ou elas estejam sob controle mágico.

A lista acima é de um enxame de tamanho médio (500 — 1 000 abelhas). Enxames maiores apresentam pontuações mais altas em Vitalidade e Saúde. Enxames muito grandes — ou enxames das grandes abelhas criadas pelos beornings — teriam Vitalidade 18, Saúde igual a 14, e você deve acrescentar um bônus adicional igual a +5 à Potência da peçonha.

As abelhas podem ser encontradas em todas as regiões da Terra-média, exceto nas áreas mais frias. Os espécimes criados pelos homens da casa de Beorn são famosos por seu tamanho.

AVES

As aves são naturais de todas as regiões da Terra-média. Sua velocidade e capacidade de voo fazem delas espiões valiosos tanto para os Povos Livres

quanto para o Inimigo. O mago Rada-gast tem uma preferência particular por aves. As listas abaixo são para aves normais. As mais inteligentes, como os tor-dos de Valle e os grandes corvos do Norte, apresentam Porte e Espírito mais elevados, bem como perícias relacionadas à Língua.

AVES DE RAPINA

ATRIBUTOS: Agilidade 10 (+2), Porte 4 (± 0)*, Percepção 12 (+3)*, Força 4 (± 0), Vitalidade 7 (± 0), Espírito 2 (-2)

REAÇÕES: Vigor ± 0 , Presteza +3, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria +3

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico, Garras) +5, Observar (Avistar) +12, Sobrevivência (variável) +3

HABILIDADES ESPECIAIS: Voo (12 metros), Arma Natural (garras, 1d6), Arma Natural (bico, 1d6)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 7

DESCRIÇÃO

As aves de rapina são predadores-saprófagos que caçam pequenas criaturas peludas. Algumas aves de rapina (como os falcões e as águias-pescadoras) podem ser treinadas como animais de caça. Embora as aves de rapina não sejam necessariamente nobres, todas prestam tributo às Grandes Águias das Montanhas Sombrias.

CORVOS

ATRIBUTOS: Porte 2 (-2), Agilidade 8 (+1), Percepção 8 (+1)*, Força 3 (-1), Vitalidade 5 (± 0), Espírito 4 (± 0)*

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 3

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico) +2, Observar (Avistar) +3, Sobrevivência (variável) +4

HABILIDADES ESPECIAIS: Voo (8 metros), Arma Natural (bico, 1d6)

TAMANHO: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 4

DESCRIÇÃO

Os corvos são saprófagos carnívoros que podem ser encontrados em toda a Terra-média banquetando-se de carcaças. A inteligência natural dessas criaturas faz com que sejam muito procuradas por mágicos e magos, pois são excelentes espíões. Saruman gosta particularmente das espécies menores.

Os grandes corvos do Norte são criaturas mágicas especialmente poderosas. Não apenas conseguem compreender a língua falada (Língua: Entender Westron +4) como também apresentam extraordinária longevidade. Em *O Hobbit*, Roac (capaz de conversar com homens) alegava ter 153 anos de idade.

AVES CANORAS

ATRIBUTOS: Porte 2 (-2), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 9 (+1)*, Força 1 (-3), Vitalidade 4 (±0), Espírito 2 (-2)

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

DEFESA: 13

TAXA DE DESLOCAMENTO: 30 centímetros

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico) +4, Observar (Avistar) +2, Sobrevivência (variável) +2

HABILIDADES ESPECIAIS: Voo (3 metros), Arma Natural (bico, 1 ponto)

TAMANHO: Diminuto (2 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 1

DESCRIÇÃO

As aves canoras podem ser encontradas praticamente em toda e qualquer parte da Terra-média, embora pareça haver uma escassez das mesmas em Mordor. São combatentes medíocres, mas dão excelentes espias ou mensageiros. Foi um tordo que levou a Bard de Valle a mensagem de Bilbo sobre o ponto fraco de Smaug, o que, em última análise, causou a morte do dragão.

JAVALIS

ATRIBUTOS: Porte 5 (±0), Força 11 (+2)*, Agilidade 10 (+2), Percepção 9 (+1), Vitalidade 11 (+2)*, Espírito 3 (-1)

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

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +5, Correr +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +3, Sobrevivência (Florestas) +4, Nadar +8

HABILIDADES ESPECIAIS:

Armadura (2), Arma Natural (presas, 2d6+4)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 13

DESCRIÇÃO

Os javalis vivem em bosques e florestas de Eriador a Rhûn. Esses porcos selvagens são mais fortes e resistentes do que muitos acreditam, já que alguns deles chegam praticamente a 1 metro de altura na cernelha e pesam 270 quilos. São evasivos, mas extremamente agressivos quando provocados, qualidades que os tornam presas desafiadoras para os caçadores da Terra-média.

O javali de Everholt era um animal lendário de Rohan e ainda maior que os javalis de sua época. O Rei Folca de Rohan, famoso por seu amor pela caça, jurou matá-lo, mas também renunciou solenemente às caçadas até que o último orc de Rohan fosse morto. Quando



finalmente cumpriu a promessa, ele embarcou numa caçada ao grande javali na Floresta Firien. O Rei Folca de fato matou a fera, mas também foi vitimado pelas presas da criatura. Esse javali e seus descendentes possuem Porte 6, Agilidade 12, Força 13, Vitalidade 13 e Espírito 5.

GATOS

ATRIBUTOS: Porte 4 (± 0)*, Agilidade 14 (+4)*, Percepção 9 (+1), Força 2 (-2), Vitalidade 5 (± 0), Espírito 3 (-1)

REAÇÕES: Vigor ± 0 , Presteza +4*, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria +1

DEFESA: 14

TAXA DE DESLOCAMENTO: 1

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Presas) +5, Escalar +10, Observar (Avistar) +5, Correr +3, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Sobrevivência (variável) +2

VANTAGENS: Visão Noturna 2

HABILIDADES ESPECIAIS: Ataques Múltiplos (garras, presas), Arma Natural (garras, 1 ponto), Arma Natural (presas, 1 ponto), Lanhar

TAMANHO: Miúdo (3 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 3

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

LANHAR: Com um sucesso superior num ataque das garras, o gato automaticamente contém sua presa e a ataca com as garras traseiras, provocando 1d6 pontos de dano.

DESCRIÇÃO

Os gatos são pequenos felinos naturais de Gondor e de outras áreas meridionais da Terra-média. Existem variedades tanto selvagens quanto domésticas, e estas últimas são animais de estimação e caçadores de ratos.

Os gatos da Rainha Berúthiel de Gondor são os felinos de pior reputação das lendas. De acordo com a fábula, a Rainha possuía nove gatos pretos que espionavam o povo de Gondor sob suas ordens, e um gato branco que espionava

os gatos pretos. Ela era capaz de se comunicar com os gatos e ler seus pensamentos. Os gatos da Rainha Berúthiel apresentavam Porte 5, Percepção 13 e Espírito 5.

CERVOS

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

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

DEFESA: 13

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Chifres) +4, Saltar +6, Observar (Audição) +8, Correr +9, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Sobrevivência (Floresta) +2, Nadar +2

HABILIDADES ESPECIAIS: Carga Possante, Arma Natural (chifres, 2d6)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 12

DESCRIÇÃO

Essas belas criaturas habitam as florestas selvagens da Terra-média de Eriador a Rhovanion, e são caçadas por esporte pelas pessoas de todas as regiões. Na natureza, os cervos não medem esforços para evitar os homens, mas os machos podem ser bastante ferozes quando acuados.

CÃES

ATRIBUTOS: Porte 4 (± 0), Agilidade 5 (± 0)*, Percepção 8 (+1)*, Força 5 (± 0), Vitalidade 6 (± 0), Espírito 3 (-1)

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: x

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +2, Saltar +4, Observar (Olfato) +5, Correr +4, Sobrevivência (variável) +5, Nadar +4, Rastrear (Trilha de Odor) +5

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (mordida, 1d6)

TAMANHO: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 6

DESCRIÇÃO

Os noldor trouxeram cães domesticados para a Terra-média na Primeira Era, e estes são encontrados em vários tamanhos e diversas raças. O tipo descrito aqui é o cão de caça, sabujo ou lobeiro típico.

GOLFINHOS

ATRIBUTOS: Porte 4 (± 0), Agilidade 10 (+2), Percepção 8 (+1), Força 13 (+3)*, Vitalidade 13 (+3)*, Espírito 5 (± 0)

REAÇÕES: Vigor +3*, Presteza +2, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria +1

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Acrobacia (Cambalhotas) +4, Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Cabeçada) +4, Saltar +8, Observar (Audição, Avistar) +2, Sobrevivência (Mares) +4, Nadar +12

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (1), Arma Natural (mordida, 1d6), Arma Natural (cabeçada, 1d6), Necessidade de Ar

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sádios)

SAÚDE: 16

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

NECESSIDADE DE AR: Os golfinhos respiram ar. Se não conseguir retornar à superfície a cada 12 minutos, o golfinho começa a se afogar.

DESCRIÇÃO

Os golfinhos são criaturas marinhas com até três metros de comprimento que pesam quase 360 quilos. A dieta de um golfinho consiste de camarão, krill, lula e peixe. Sentem-se igualmente à vontade em águas frias e quentes, e andam em cardumes de 10 — 15 membros. Existem muitas histórias de golfinhos que ajudaram marinheiros em momentos de necessidade.

ASNOS

ATRIBUTOS: Porte 2 (-2), Força 10 (+2)*, Agilidade 5 (±0), Percepção 4 (±0), Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 3 (-1)

REAÇÕES: Vigor +4, Presteza ±0, Força de Vontade ±0*, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: (Mordida, Coice) +1, Saltar +4, Observar (Avistar) +4, Correr +3, Nadar +3

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (mordida, 1d6), Arma Natural (coice, 2d6+3)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 10

DESCRIÇÃO

Os asnos são utilizados como animais de carga em muitas regiões da Terra-média. A lista acima é de um animal de tamanho mediano (cerca de 1,2 metros de altura). Raças em miniatura podem ser muito menores (76 centímetros, Força 8, Vitalidade 6). Em geral, os asnos são cinzentos, mas alguns apresentam pelagens de coloração castanho-claro. São menores que os cavalos e mais ariscos que estes ou as mulas.

ALCES

ATRIBUTOS: Porte 4 (±0), Agilidade 11 (+2), Percepção 9 (+1), Força 12 (+3)*, Vitalidade 14 (+4)*, Espírito 3 (-1)

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza +2, Força de Vontade ±0, Sabedoria +1

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Chifres) +4, Saltar +6, Observar (Audição) +8, Correr +9, Dissimulação (Ação Sorradeira) +4, Sobrevivência (Florestas) +2, Nadar +4

HABILIDADES ESPECIAIS: Carga Possante, Armas Naturais (chifres, 2d6)

TAMANHO: Grande (5 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sádios)

SAÚDE: 17

DESCRIÇÃO

Esses magníficos herbívoros podem ser encontrados em toda Eriador e além. Vivem principalmente em áreas florestadas e se esforçam para evitar os homens e outros possíveis caçadores. Este verbete representa as espécies maiores de cervídeos, como o alce americano, a rena e também os alces europeus.

RAPOSAS

ATRIBUTOS: Porte 4 (±0), Agilidade 8 (+1)*, Percepção 7 (±0)*, Força 3 (-1), Vitalidade 4 (±0), Espírito 4 (±0)

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

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 3

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +2, Escalar +1, Ocultar (Esconder Tesouros) +1, Saltar +6, Observar (Audição, Avistar) +8, Correr +2, Esquadrinhar +2, Dissimulação (Esconder-se) +7, Sobrevivência (Florestas) +4, Nadar +2

HABILIDADES ESPECIAIS: Astúcia (observações), Armas Naturais (mordida, 1d6-1)

TAMANHO: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 3

DESCRIÇÃO

As raposas são naturais das florestas e matagais de Eriador. Cobrem-se com uma pelagem vermelha e branca, e possuem caudas longas e irrequietas. Têm em média 75 centímetros de comprimento e pesam 7 quilos. As raposas vivem em tocas com 4,5 — 6 metros de profundidade, escavadas nas encostas de colinas e outeiros. Esses animais são predadores-saprófagos onívoros e alimentam-se de esquilos, lebres, ovos e ranhas.

As raposas são famosas por sua astúcia e dissimulação, o que faz delas espíões ideais. São naturais do Condado e consideram hobbits viajantes uma visão bastante curiosa.

CAVALOS

Existem numerosas raças de cavalos na Terra-média. As descrições a seguir se aplicam a cavalos medianos de cada tipo. Para detalhes sobre como lidar com cavalos em combate, consulte as páginas 235-237 do livro básico de regras.

PÔNEI

ATRIBUTOS: Porte 1 (-3), Agilidade 5 (±0), Percepção 4 (±0), Força 12 (+3)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 1 (-3)

REAÇÕES: Vigor +3*, Presteza ±0, Força de Vontade -3, Sabedoria ±0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Coice) +1, Saltar +5, Observar (Audição, Avistar) +3, Correr +8, Sobrevivência (Planícies) +3

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (mordida, 1/2d6), Arma Natural (coice, 2d6)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 11

DESCRIÇÃO

Os pôneis são utilizados como corcéis pelas crianças humanas e élficas e pelos hobbits. São também empregados como animais de carga, embora seja difícil conduzi-los a lugares apertados ou perigosos por serem ariscos. Alguns pôneis — particularmente os de Bri — podem ser, na verdade, cavalos pequenos criados especialmente para os hobbits.

Os pôneis são capazes de proezas extraordinárias. Um pônei famoso, o adorado corcel de Sam Gamgi, Bill (Porte 4, Espírito 3, Sobrevivência +8) conseguiu voltar a Bri depois de ser abandonado diante dos portões de Moria, um feito de resistência e determinação que o colocou entre os corcéis de renome.

CAVALO DE MONTARIA

ATRIBUTOS: Porte 2 (-2), Força 13 (+3)*, Agilidade 6 (± 0), Percepção 5 (± 0), Vitalidade 10 (+2)*, Espírito 1 (-3)

REAÇÕES: Vigor +3*, Presteza ± 0 , Força de Vontade -2, Sabedoria ± 0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Coice) +3, Intimidar (Poder) +1, Saltar +7, Observar (Avistar) +4, Correr +9, Sobrevivência (Planícies) +4

HABILIDADES

ESPECIAIS: Arma Natural (mordida, 1d6), Arma Natural (coice, 2d6)

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 13

DESCRIÇÃO

Os cavalos são as principais montarias da Terra-média. Carregam pessoas, transportam cargas e — ao menos em Gondor — participam de corridas esportivas. Existem em vários tamanhos, cores e temperamentos. Os cavalos que correm livres pelas planícies de Rohan são considerados os melho-

res da Terra-média, embora, no final da Terceira Era, assaltantes de Mordor tenham roubado a maioria dos corcéis negros.

CAVALO DE BATALHA

ATRIBUTOS: Porte 5 (± 0), Agilidade 7 (± 0), Percepção 6 (± 0), Força 15 (+4), Vitalidade 12 (+3), Espírito 3 (-1)

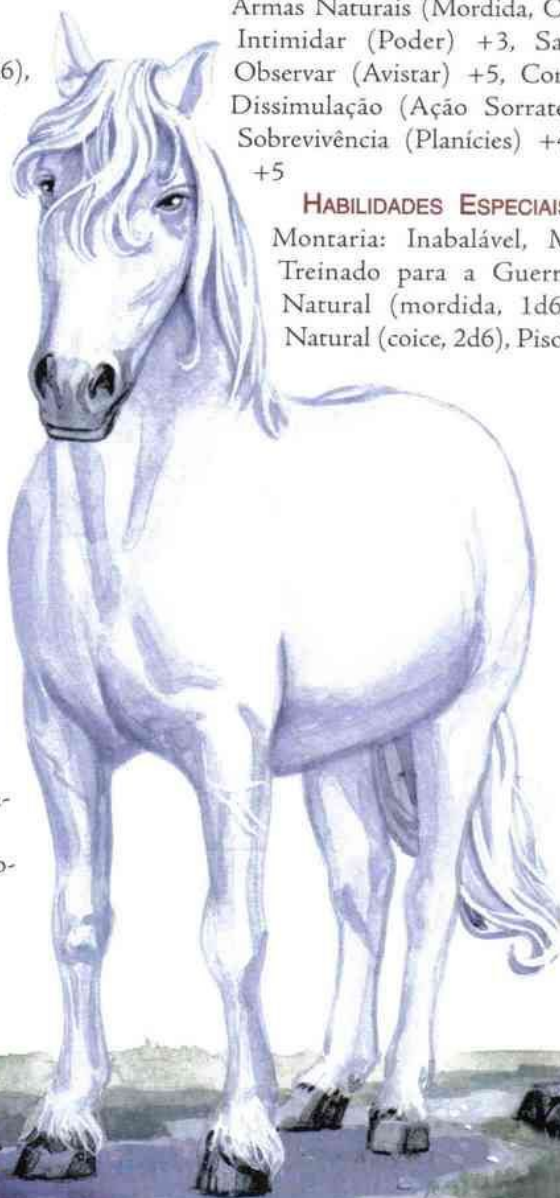
REAÇÕES: Vigor +4, Presteza +1, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria ± 0

DEFESA: x

TAXA DE DESLOCAMENTO: x

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Coice) +6, Intimidar (Poder) +3, Saltar +9, Observar (Avistar) +5, Correr +11, Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Sobrevivência (Planícies) +4, Nadar +5

HABILIDADES ESPECIAIS: Barda, Montaria: Inabalável, Montaria: Treinado para a Guerra, Arma Natural (mordida, 1d6), Arma Natural (coice, 2d6), Pisotear



TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 16

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

BARDA: Cavalos de batalha geralmente são paramentados com armadura equivalente à malha metálica (Dano Absorvido 5).

DESCRIÇÃO

São os típicos cavalos de batalha, como os que se poderiam encontrar na cavalaria dos rohirrim ou dos haradrim.

MEARAS

ATRIBUTOS: Porte 6 (± 0), Agilidade 8 (+1), Percepção 7 (+1), Força 16 (+5)*, Vitalidade 13 (+3)*, Espírito 5 (± 0)

REAÇÕES: Vigor +5*, Presteza +2, Força de Vontade +2, Sabedoria +1

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Coice) +7, Intimidar (Poder) +5, Saltar +11, Língua: Entender a Língua dos Rohirrim +4, Observar (Avistar) +6, Correr +12, Dissimulação (Ação Sorrateira) +4, Sobrevivência (Planícies) +5, Nadar +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Soberanos dos Cavalos, Montaria: Inabalável, Montaria: Treinado para a Guerra, Arma Natural (mordida, 1d6), Arma Natural (coice, 2d6), Pisotear

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 18

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

SOBERANOS DOS CAVALOS: Um *mear* é líder natural de cavalos. Todos os outros cavalos não-domesticados que não tenham sido corrompidos submetem-se a eles. Na guerra, todos os cavalos de batalha comuns recebem um bônus igual a +1 nos testes de Força de Vontade quando estiverem a 30 metros de um *mear*.

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

DESCRIÇÃO

Descendentes de Felaróf, o garanhão de Eorl — que descendia dos cavalos dos valar —, os *mearas* são os cavalos mais grandiosos da Terra-média, com exceção dos corcéis élficos de Valfenda, e talvez os cavalos negros dos nazgûl. Instintivamente, deixam-se montar apenas pelo Rei de Rohan e sua família, embora ocorram raras exceções, sendo Gandalf a mais notável. Quando um *mear* aceita um cavaleiro, liga-se a ele por toda a vida. Os *mearas* são inteligentes o bastante para compreender a linguagem falada, embora não possam falar. A maioria dos *mearas* é de cor branca ou cinzenta.

CORCÉIS ÉLFICOS

ATRIBUTOS: Porte 8 (+10), Agilidade 10 (+2), Percepção 9 (+1), Força 16 (+5), Vitalidade 14 (+4), Espírito 8 (+1)

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

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Coice) +9, Intimidar (Poder) +5, Saltar +13, Língua: Entender Quenya ou Sindarin +3, Observar (Avistar) +9, Correr +15, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Sobrevivência (Planícies) +7, Nadar +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Montaria: Inabalável, Montaria: Treinado para a Guerra, Arma Natural (mordida, 1d6), Arma Natural (coice, 2d6), Pisotear

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimentos, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 19

DESCRIÇÃO

Naturais de Valfenda, os corcéis élficos são os últimos descendentes vivos dos cavalos trazidos de Valinor pelos elfos. São mais inteligentes que os cavalos normais e capazes de compreender a língua élfica. Os cavalos dos dúnedain — como o corcel de Aragorn, Roheryn

— provavelmente são também cavalos élficos. Os cavalos élficos recusam-se a carregar outras pessoas além de seus mestres e aqueles que seus mestres tenham lhes ordenado transportar.

MULAS

ATRIBUTOS: Agilidade 4 (± 0), Porte 5 (± 0), Percepção 4 (± 0), Vitalidade 9 (+1)*, Espírito 4 (± 0), Força 14 (+4)*

REAÇÕES: Vigor +4, Presteza ± 0 , Força de Vontade +4*, Sabedoria ± 0

DEFESA: x

TAXA DE DESLOCAMENTO: x

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida, Coice) +4, Saltar +6, Observar (Avistar) +4, Correr +6, Sobrevivência (Planícies) +3, Nadar +6, Condutor (Carretas) +5

HABILIDADES ESPECIAIS: Montaria: Inabalável, Arma Natural (mordida, 1d6), Arma Natural (coice, 2d6)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 13

DESCRIÇÃO

As mulas são os descendentes estéreis do cruzamento de cavalos e asnos. Como não se assustam com tanta facilidade, ao contrário dos cavalos, dão excelentes animais de carga, mas também se sobressaem pela teimosia. Como as mulas podem ter uma influência estabilizadora sobre as caravanas, mesmo quando o cocheiro é medíocre, apresentam a perícia Condutor.

BOIS

ATRIBUTOS: Agilidade 4 (± 0), Percepção 5 (± 0), Vitalidade 18 (+6)*, Espírito 2 (-2), Força 17 (+5)*, Porte 4 (± 0)

REAÇÕES: Vigor +6*, Presteza ± 0 , Força de Vontade ± 0 , Sabedoria ± 0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Cornos) +5, Observar (Audição) +2, Sobrevivência (Planícies) +2, Nadar +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (corno, 2d6+4), Pisotear

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 23

DESCRIÇÃO

Os bois e o gado de porte são encontrados em toda a Terra-média e utilizados como bestas de carga. Os maiores dentre esses animais, como o que foi listado acima, podem atingir dois metros de altura na cernelha e pesar mais de uma tonelada.

Os bois selvagens constituem uma das presas favoritas dos caçadores, e o Gado de Rhûn era lendário. Esses animais, trazidos à Terra-média tempos atrás por Araw, apresentavam Porte 8, Força 20 e Vitalidade 21.

ESCORPIÕES

ATRIBUTOS: Porte 3 (-1), Agilidade 7 (± 0)*, Percepção 3 (-1), Força 4 (± 0), Vitalidade 4 (± 0)*, Espírito 1 (-3)

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 30 centímetros

PERÍCIAS: Combate com Armas: Arma Natural (Ferrão) +4, Observar (Avistar) +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Sobrevivência (Deserto) +4

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (1), Arma Natural (ferrão, 1d6), Veneno (Tipo: Ferimento, Tempo de Ação: 1 minuto, Potência: +5, Tratamento: +5, Efeito: 1d6 de dano, Efeito secundário: 1/2d6 de dano, Estágios 3)

TAMANHO: Diminuto (2 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 4

DESCRIÇÃO

Os escorpiões são pequenos aracnídeos naturais de climas desérticos e das terras quentes dos haradrim. Esses predadores noturnos alimentam-se de besouros, baratas, aranhas, centopéias e embuás, embora a grande quantidade em que se apresentam e seu temperamento ruim façam com que sejam um

risco para as pessoas que não olham por onde andam. A maioria dos escorpiões prefere emboscar suas presas.

TUBARÕES

ATRIBUTOS: Porte 6 (± 0), Agilidade 6 (± 0), Percepção 6 (± 0), Força 16 (+5)*, Vitalidade 18 (+6)*, Espírito 2 (-2)

REAÇÕES: Vigor +6*, Presteza ± 0 , Força de Vontade ± 0 , Sabedoria ± 0

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 12

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +6, Observar (Olfato) +9, Sobrevivência (Mares) +6, Nadar +12, Rastrear (Trilha de Odor) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Frenesi de Sangue, Arma Natural (mordida, 2d6+2), Pele de Tubarão

TAMANHO: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

SAÚDE: 23

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

PELE DE TUBARÃO: Um tubarão é protegido por um couro espesso e áspe-

ro que lhe proporciona o equivalente à Armadura (3). Além disso, a pele de tubarão provoca 2d6 pontos de dano a qualquer um que se engalfinhe com tubarões e falhe num teste de Presteza contra NA 10.

FRENESE DE SANGUE: Se houver sangue na água, um tubarão terá de passar num teste de Força de Vontade contra NA 8 para não ficar ensandecido. Quando se encontra nesse estado, o tubarão consegue apenas realizar ataques em carga ou ataques de força. Precisa repetir esse teste a cada minuto até deixar a área, ou o até o sangue se dispersar.

DESCRIÇÃO

Os tubarões estão entre os animais mais perigosos do mar. Esta lista serve para os tubarões menores mais comumente encontrados ao largo do litoral da Terra-média. Tubarões de águas profundas, como o grande tubarão branco, são muito maiores e mais mortíferos (Força 20, Vitalidade 22, mordida 3d6+4). Os tubarões geralmente se alimentam de focas e peixes, mas pessoas

que entram no habitat de um tubarão durante o período de alimentação podem ser atacadas por engano.

SERPENTES

A Terra-média possui muitos tipos diferentes de cobra. Apenas dois tipos oferecem risco à boa parte das pessoas: as constritoras e as víboras

CONSTRITORAS

ATRIBUTOS: Porte 4 (± 0), Agilidade 8 (+1), Percepção 6 (± 0), Força 15 (+4)*, Vitalidade 11 (+2)*, Espírito 3 (-1)

REAÇÕES: Vigor +4*, Presteza +1, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria ± 0

DEFESA: 11

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Escalar +10, Dissimulação (Ação Sorrateira, Esconder-se) +8, Sobrevivência (variável) +5, Combate Desarmado: Construção +8

HABILIDADES ESPECIAIS: Comprimir



ANIMAIS CRUËIS E MÁGICA PRODIGIOSA

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 15

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

COMPRIMIR: As serpentes constritoras agarram e contêm a vítima com um ataque bem-sucedido, provocando 1d6+4 de dano por rodada. É necessário o sucesso num teste de Força contra NA 15 para se libertar do abraço de uma constritora.

VÍBORAS

ATRIBUTOS: Porte 4 (± 0), Agilidade 11 (+2)*, Percepção 6 (± 0)*, Força 4 (± 0), Vitalidade 8 (+1), Espírito 2 (-2)

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

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 1

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +5, Escalar +4, Intimidar (Medo) +3, Dissimulação (Ação Sorrateira, Esconder-se) +6, Sobrevivência (variável) +5, Nadar +4

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (presas, 1d6), Veneno (Tipo: Ferimento, Tempo de Ação: 1 rodada, Potência: +10, Tratamento: +10, Efeito: um Nível de Ferimento inteiro; Efeito secundário: metade de um Nível de Ferimento, Estágios: 6)

TAMANHO: Miúdo (3 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 8

DESCRIÇÃO

As cobras vivem nas florestas e desertos da Terra-média. Estão associadas às forças das trevas desde a Primeira Era, provavelmente porque seus primos maiores (como os dragões) foram responsáveis por muitas tragédias ao longo da história da Terra-média.

Apenas as serpentes que utilizam sons ou demonstrações para desencorajar agressores, como as cascavéis e as najas, fazem uso da perícia Intimidar. As outras cobras não a possuem. Do mesmo modo, apenas as víboras aquáticas, como as do gênero *Agkistrodon*,

fazem uso da perícia Nadar, e as outras cobras não a possuem.

ARANHAS

ATRIBUTOS: Porte 3 (-1), Agilidade 4 (± 0)*, Percepção 4 (± 0), Força 1 (-3), Vitalidade 4 (± 0)*, Espírito 1 (-3)

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 30 centímetros

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +8, Escalar +10, Dissimulação (Ação Sorrateira, Esconder-se) +10, Sobrevivência (variável) +4

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (picada, 1/2d6), Veneno (Tipo: Ferimento, Tempo de Ação: 1 rodada, Potência: ± 0 , Tratamento: ± 0 , Efeito: 1d6 de dano, Efeito secundário: 1/2d6, Estágios: 1)

TAMANHO: Diminuto (2 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 1

DESCRIÇÃO

Esses aracnídeos preferem comer insetos, embora prontifiquem-se a usar sua picada dolorosa em qualquer coisa que venha a ameaçá-los. A lista acima é para aranhas extremamente peçonhentas, como as viúvas negras. Outras aranhas oferecem menos perigo às pessoas.

ESQUILOS

ATRIBUTOS: Porte 3 (-1), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 7 (± 0)*, Força 2 (-2), Vitalidade 5 (± 0), Espírito 2 (-2)

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

DEFESA: 13

TAXA DE DESLOCAMENTO: 1

PERÍCIAS: Escalar +10, Esquadrinhar +6, Dissimulação (Ação Sorrateira) +5, Sobrevivência (Florestas) +5

HABILIDADES ESPECIAIS: Arma Natural (mordida, 1/2d6)

TAMANHO: Miúdo (3 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 3

DESCRIÇÃO

Os esquilos são roedores arborícolas que se alimentam principalmente de raízes e nozes. Povoam as florestas da Terra-média e quaisquer outras áreas arborizadas. A maioria dos esquilos têm coloração castanha ou cinzenta. Sauron usou os esquilos negros da Floresta das Trevas como espías, e esses animais tinham uma reputação tão vil que até mesmo os guardiões da distante Ithilien os detestavam.

TARTARUGAS

ATRIBUTOS: Porte 3 (-1), Agilidade 1 (-3), Percepção 5 (± 0), Força 8 (+1)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 3 (-1)

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

DEFESA: 7

TAXA DE DESLOCAMENTO: 3

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +5, Sobrevivência (Mares) +5, Nadar +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Armadura (6), Arma Natural (mordida, 1d6)

TAMANHO: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 9

DESCRIÇÃO

Vivendo ao longo das costas de Gondor e Eriador, as tartarugas variam muito em tamanho. As descritas acima são tartarugas marinhas — com cerca de 1,2 metros de diâmetro — que pesam quase 140 quilos. Embora sejam criaturas desajeitadas em terra, as tartarugas nadam muito bem. Esses animais não oferecem risco aos Povos Livres, embora mordam com rapidez surpreendente quando ameaçadas.

CARCAJUS

ATRIBUTOS: Porte 10 (+2), Força 11 (+2)*, Agilidade 10 (+2), Percepção 7 (± 0), Vitalidade 12 (+3)*, Espírito 3 (-1)

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

DEFESA: 12

TAXA DE DESLOCAMENTO: 3

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +5, Correr +4, Sobrevivência (Florestas) +6

HABILIDADES ESPECIAIS: Ferocidade (todas as situações), Fúria Lendária, Arma Natural (mordida, 1d6+3)

TAMANHO: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 14

HABILIDADES ESPECIAIS ÚNICAS

FÚRIA LENDÁRIA: Em função da natureza indômita dessas criaturas, ignore todas as penalidades dos dois primeiros Níveis de Ferimento. Além disso, se for morto, um carcaju pode fazer um teste de Porte contra NA 10 por rodada. Se tiver sucesso, o animal continua a lutar mesmo depois de tecnicamente morto, embora não possa realizar qualquer outra ação, inclusive mover-se.

Assim que falhar no teste de Porte, a criatura morre de fato.

DESCRIÇÃO

O maior membro da família das doninhas, o carcaju cobre-se de pelos duros e castanho-claros, sendo o ventre mais claro.

Vivem nas regiões incultas da Terra-média, inclusive em localidades do Norte congelado onde poucos predadores dispõem-se a ir. Os carcajus medem cerca de 90 centímetros de comprimen-

to e pesam cerca de 20 quilos. Esses animais geniosos dispõem-se a comer praticamente qualquer coisa em que consigam enterrar os dentes, embora evitem as pessoas.

LOBOS

ATRIBUTOS: Porte 6 (± 0), Agilidade 6 (± 0), Percepção 8 (+1), Força 8 (+1)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 2 (-2)

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

DEFESA: 10

TAXA DE DESLOCAMENTO: 6

PERÍCIAS: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas) +4, Intimidar

HABILIDADES ESPECIAIS: Ataques Múltiplos (garras, presas), Arma Natural (garras, 1d6), Arma Natural (presas, 1d6+2)

TAMANHO: Médio (5 Níveis de Ferimento)

SAÚDE: 9

DESCRIÇÃO

Os lobos são criaturas de pelagem cinzenta que perseguem suas presas implacavelmente nas regiões setentrionais da Terra-média. Andam em alcateias de sete a 20 membros. Embora nem todos os lobos sejam maus, o fato de serem utilizados pelo Inimigo como cães de caça e pelos orcs como corcéis manchou a reputação da espécie como um todo.



(Medo) +3, Saltar +3, Observar (Olfato) +4, Correr +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +8, Sobrevivência (Montanhas) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +4

Algumas espécies de lobos possuem pelagem branca em vez de cinzenta. Recebem um bônus igual a +2 nos testes de Dissimulação realizados na neve.

DE SUA PRÓPRIA CRIAÇÃO

*"É uma pena, mas minha mão parece
mais leve que uma pluma", pensou
[Pippin], mas não disse nada."*

— O Retorno do Rei



ão se pode negar que as criações de Tolkien são assombrosas e mágicas. Infelizmente, algumas vezes elas parecem tão assombrosas e mágicas que os Narradores ficam paralisados pela riqueza da Terra-média, incapazes de nela encontrar lugar para suas próprias contribuições. Este capítulo fornece aos Narradores algumas dicas de como introduzir animais conhecidos em novas aventuras, e também de como criar animais inteiramente novos.



ANIMAIS NA SUA HISTÓRIA

CRIATURAS DA TERRA-MÉDIA

Existem muitos fatores relacionados à trama que os Narradores devem considerar ao criar as cenas e os capítulos de suas crônicas, e muitos outros ainda quando os parâmetros, a mecânica de jogo e as habilidades dos animais — cruéis ou não — são acrescentados. As seções a seguir fornecem aos Narradores dicas úteis para integrar criaturas em suas aventuras.

Ao se considerar o lugar das criaturas em aventuras interativas, não há nada mais importante do que perceber que elas podem ter várias funções. É tentador identificar o termo "criatura" como sinônimo de "oponente em combate". Entretanto, até mesmo um exame casual de *O Senhor dos Anéis* mostra que os protagonistas da história frequentemente interagem com as criaturas da Terra-média em várias circunstâncias diferentes. Algumas vezes, eles combateram essas criaturas, mas, praticamente com a mesma frequência, fugiram delas, evitaram-nas ou ludibriaram-nas.



O Narrador deve considerar primeiramente qual a finalidade da criatura na história. Trata-se do guardião de algo que os heróis precisam obter? É um obstáculo à jornada? Persegue-os sob as ordens do Inimigo, ou devido ao seu apetite inumano? Os próprios objetivos e a natureza da criatura, quando considerados juntamente com os dos heróis, revelam aos Narradores quais métodos bastarão para derrotá-la. Uma consideração cuidadosa desses fatores a cada etapa levará a histórias como a que nos é relatada em *O hobbit*, e evitará que a crônica se reduza a uma simulação contínua de combates corpo-a-corpo entre anões e dragões.

JOGO EQUILIBRADO

Uma tarefa difícil diante do Narrador é determinar se os heróis da crônica têm alguma esperança de prevalecer sobre uma determinada criatura. Apesar de *O Senhor dos Anéis* estar cheio de exemplos nos quais até mesmo os poderosos membros da Comitiva do Anel foram forçados a fugir diante da força de seus terríveis inimigos, pode ser útil ao Narrador ter alguma idéia do grau de dificuldade que uma criatura apresentará aos heróis da história. Felizmente, é fácil obter uma noção aproximada comparando-se várias características do grupo ao Equivalente de NA da criatura.

Como regra geral, um grupo de heróis está à altura de uma dada criatura numa situação de combate caso os valores das melhores perícias relacionadas ao combate (contando-se os bônus das Vantagens, Habilidades de Ordem etc.) proporcionem uma chance justa de obter sucesso num teste hipotético contra o Equivalente de NA da criatura. Por exemplo, se a melhor perícia Combate com Armas de um grupo de heróis — já modificada — for 8, o Narrador poderia adicionar 7 (o resultado médio obtido no lançamento de 2d6) ao 8 e determinar que os aventureiros são mais ou menos páreo para uma criatura cujo Equivalente de NA é

15. Ou seja, em cerca de metade dos testes hipotéticos contra NA 15, eles falhariam; na outra metade, teriam sucesso. Da mesma forma, se o Equivalente de NA fosse alcançado com facilidade na maioria dos lançamentos, a criatura seria fácil de se derrotar. Se o grupo não tivesse a menor chance de chegar perto do Equivalente de NA num teste, a criatura provavelmente os mataria ou aprisionaria com facilidade.

Tais comparações podem — e devem! — ser feitas em situações que não envolvam combate. A perícia Dissimulação pode ser comparada ao Equivalente de NA de uma criatura caso o objetivo do confronto com a mesma seja evitá-la em vez de combatê-la. A perícia Intimidar pode ser usada caso os heróis sejam exortados a afugentar seus inimigos. Há muitas outras maneiras pelas quais se pode “derrotar” uma criatura ao longo de uma cena e, por conseguinte, muitas outras perícias que podem ser comparadas ao Equivalente de NA para se determinar se uma criatura é um adversário à altura dos heróis.

Tenha em mente que se trata de um sistema bastante simples de se avaliar a relação entre heróis e criaturas. Existem muitas habilidades de criatura — Terror, por exemplo — que podem facilmente derrotar alguns grupos de heróis, mas não outros — que resistiriam facilmente —, mesmo que esses grupos tenham capacidades aproximadamente equivalentes em combate, dissimulação ou astúcia. O instrumento mais preciso do Narrador para o cálculo do grau de desafio oferecido por uma criatura aos heróis de sua crônica será sempre saber do que eles são capazes e prever como essas capacidades se comportarão contra as defesas específicas da criatura.

UM CONFRONTO OU VÁRIOS?

Uma batalha entre grupos equilibrados teoricamente esgotará os dois lados, e a derrota de um deles também deixa-

ria o outro muito perto da derrota. Assim, um grupo de heróis ao final de um confronto com um adversário à altura geralmente se encontra numa situação delicada e torna-se vítima fácil de inimigos que normalmente poderia subjugar sem hesitação.

Ciente disso, cabe ao Narrador conceder aos heróis uma oportunidade justa de recuperar seus recursos — sejam Pontos de Ferimento, Níveis de Fadiga, o benefício de recursos consumidos, ou o auxílio de aliados já utilizados — antes do assédio do desafio seguinte. Alternativamente, é possível desafiar ao extremo os personagens dos jogadores com uma sucessão de confrontos, de modo que precisem usar de inteligência para sondar a extensão dos recursos a sua disposição.

A regra geral, portanto, é que quanto mais tempo o Narrador der aos personagens para que possam se recuperar entre os confrontos, mais difícil deve ser cada um deles a fim de desafiá-los ao máximo.

SUPERANDO OS HERÓIS

Fazer a distinção entre confrontos “equilibrados” e outros mais difíceis não significa que o Narrador deva introduzir apenas os primeiros. Muito pelo contrário. *O Senhor dos Anéis* está repleto de confrontos entre heróis e criaturas nos quais os protagonistas tinham poucas chances de sobreviver, quanto mais prevalecer. Quatro hobbits e um guardião contra quatro Espectros do Anel? A Comitiva do Anel contra o poderio combinado de Moria? Incidentes que oferecem risco palpável elevam a dramaticidade da história ao máximo.

Lançar os heróis contra criaturas muito mais poderosas que eles é uma das marcas de Tolkien, e algo que os Narradores devem incluir em suas crônicas. Ameaças desse tipo desafiam os PdJs a forçar o raciocínio e fazem-nos recordar que, não importa quão poderosos venham a se tornar, as forças da natureza da Terra-média sempre irão apeguena-los.

CILADAS COMUNS DOS CONFRONTOS COM CRIATURAS

Quando se trata de confrontos entre heróis e criaturas, existe uma série de ciladas comuns às quais muitos Narradores sucumbem, e todas elas tiram a vitalidade da história. Os vícios a seguir devem ser evitados.

OS INIMIGOS SÃO ÓBVIOS: O medo e a incerteza brotam do desconhecido. Assim que uma coisa é definida, perde-se um pouco da ameaça. Um grupo de heróis em luta contra 17 orcs sabe quando matou o último deles. Um grupo que encontra um "bando grande" não tem tanta certeza se um ou dois conseguiram escapar sorrateiramente para importuná-los mais tarde. Da mesma forma, a identificação das criaturas oponentes pelo nome priva-as da oportunidade de causar surpresa. Um Narrador que simplesmente anuncia que os PdJs encontraram um espírito renuncia a tudo isso. Descrever o calafrio, a ameaça que paira no ar e a aparência insubstancial de um adversário apenas entrevisto proporciona um confronto muito mais emocionante.

OS INIMIGOS QUEREM LUTAR: Se todo e qualquer grupo de criaturas encontrado pelos heróis partir imediatamente para o ataque, os jogadores acabarão insensíveis ao deslumbramento e à diversidade das criaturas da Terra-média. As criaturas tornam-se meros conjuntos de parâmetros contra os quais os próprios parâmetros dos personagens dos jogadores são comparados. Em vez disso, o Narrador deve sempre ter em mente os objetivos das criaturas e usá-las para fazer progredir a história da maneira apropriada.

ESPADAS E GARRAS SÃO AS ÚNICAS ARMAS: É verdade que o Narrador tem muitas coisas com as quais se preocupar, mas, quando as criaturas se tornam agressores irracionais, a repetir as mesmas ações uma rodada após a outra, algo está errado. Criaturas inteligentes, instintivas e experientes traçam estratégias para aproveitar ao máximo suas

capacidades e pontos fortes. Fazem uso do terreno, do fogo, da água, das trevas, da incerteza e particularmente de suas habilidades especiais para atormentar os adversários.

TODOS LUTAM ATÉ A MORTE: As criaturas não desejam a morte ou a derrota tanto quanto os heróis. Poucas criaturas — quando muito — lutam com os personagens dos jogadores até a morte. Mais comumente, elas fogem, capitulam ou negociam suas vidas para evitar esse fim. Quando as coisas não vão nada bem para os oponentes dos personagens dos jogadores, os Narradores devem considerar a rendição e a fuga.

SUAS PRÓPRIAS CRIATURAS

O mundo da Terra-média é vasto e variado, e apenas uma pequena parte dele é revelado em

Como seria impossível listar os parâmetros de jogo para todos os tipos de criaturas que podem ser confrontadas pelos heróis — e, mesmo que fosse possível, limitaria necessariamente a liberdade dos Narradores de acrescentar suas próprias invenções a esse universo —, este capítulo apresenta um sistema que o Narrador pode utilizar com o objetivo de inventar parâmetros para pratica-

mente qualquer tipo de criatura que possa ser encontrada na Terra-média, desde o mais inocente animal silvestre às feras mais perigosas.

MODIFICANDO CRIATURAS JÁ EXISTENTES

Às vezes é mais fácil modificar as características de criaturas já existentes do que criar novas a partir do zero. As seções a seguir descrevem maneiras simples de se fazer isso.

EVOLUÇÕES DAS CRIATURAS

Do mesmo modo que nem todos os heróis são iguais, tampouco o são todas as criaturas. Alguns espécimes são simplesmente mais poderosos que outros do mesmo tipo. Para representar essa diferença, você pode conferir evoluções a uma criatura. Simplesmente registre o número de evoluções conferido e aumente as características da criatura. As criaturas com ordens seguem as mesmas regras e pagam os mesmos custos de opções de evolução que os personagens dos jogadores. As criaturas sem ordens também recebem 5 opções a cada evolução, mas gastam suas opções de evolução de acordo com a Tabela 3.1 "Opções de Evolução das Criaturas".

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

TABELA 3.1 OPÇÕES DE EVOLUÇÃO DAS CRIATURAS

OPÇÕES	CARACTERÍSTICA	APERFEIÇOAMENTO
1	Habilidade de Ordem (para criaturas com uma ordem)	+1 graduação
1	Especialidade	Uma especialidade nova
2	Perícia Extra-ordem (para criaturas com uma ordem)	+1 graduação
2	Qualquer perícia (para criaturas sem uma ordem)	+1 graduação
2	Renome	+1
2	Reação Preferencial	+1
3	Reação Não-preferencial	+1
3	Habilidade de Ordem (para criaturas com uma ordem)	Uma nova habilidade de ordem
3	Coragem	+1
4	Atributo Preferencial	+1
5	Atributo Não-preferencial	+1
5	Saúde	+1
5	Ordem	Uma ordem nova

TAMANHO GIGANTE

As criaturas de tamanho excepcional podem ser geradas facilmente tomando-se os parâmetros típicos para uma criatura comum, escolhendo-se uma nova categoria de tamanho e aplicando-se os ajustes paramétricos a seguir.

Substitua os Níveis de Ferimento correntes da criatura pelos Níveis de Ferimento indicados para uma criatura do novo tamanho. Consulte a Tabela 0.1 Categorias de Tamanho, na página 6.

Modifique a Força e a Vitalidade da criatura de acordo com a Tabela 3.2 Criaturas Gigantes. Consulte os novos modificadores listados para essas pontuações, lembrando-se de que as novas Força e Vitalidade de uma criatura podem aumentar as chances de sucesso da criatura nos testes das perícias que dependem desses atributos.

Aumente o Equivalente de NA da criatura de acordo com a Tabela 3.2 Criaturas Gigantes.

Aumentar o tamanho de uma criatura não significa necessariamente uma melhoria de suas faculdades mentais, mas o Narrador pode decidir livremente que as criaturas específicas de tamanho incomum com as quais está trabalhando são mais inteligentes, nobres ou poderosas, e ajustar outras pontuações de habilidade a seu critério.

EXEMPLO: O Narrador Milo decide que um grupo de águias gigantes auxiliará os heróis em sua crônica nas aventuras por vir, assim ele decide calcular os parâmetros das mesmas com base naqueles fornecidos para aves de rapina comuns na página 57. Milo verifica que as aves de rapina normais são de tamanho Médio, e decide que as águias gigantes de sua crônica serão Imensas — pouco menos de dez metros de envergadura. De Médio para Imenso é um incremento de duas categorias de tamanho e, assim, após consultar a

Tabela 3.2 Criaturas Gigantes, ele aumenta a Força das águias de 4 para 7, e sua Vitalidade de 7 para 9. Ele consulta os novos modificadores para essas pontuações, notando que ao 7 ainda corresponde um ± 0 , mas aquele 9 confere um modificador igual a +1. Ele nota que, sendo criaturas Imensas, as águias apresentam 7 Níveis de Ferimento, 2 dos quais são níveis Sadios. Por último, ele decide que as águias gigantes de sua crônica são sensivelmente mais nobres que suas irmãs de tamanho Médio, e aumenta-lhes o Porte de 4 para 8.

DESDE O INÍCIO

As seções a seguir descrevem um método para a criação de animais cruéis inteiramente originais de qualquer descrição, desde o início do processo.

PANORAMA

Como a criação de personagens, a invenção de criaturas segue um processo de etapas simples.

O primeiro passo do processo é textual. Simplesmente faça uma descrição da criatura. Considere as mesmas categorias de dados descritivos fornecidos em todo este livro: descrição, história, habitat, sociedade e uso. Neste estágio, ignore as considerações sobre a mecânica de jogo (Qual é o Porte da criatura? Quantas graduações na perícia Dissimulação ela tem?). Apenas *descreva* a criatura: "Sua força é evidente a todos que a examinam, e quando ela não deseja ser vista, ninguém é capaz de seguir-lhe o rastro."

TABELA 3.2 CRIATURAS GIGANTES

CATEGORIAS DE TAMANHO AUMENTADAS	AJUSTE DE FORÇA	AJUSTE DE VITALIDADE	EQUIVALENTE DE NA
1	+1	+1	Sem alteração
2	+3	+2	Sem alteração
3	+6	+4	+5
4	+12	+8	+5
5	+24	+16	+10
6	+48	+32	+15

Uma vez satisfeito com a descrição da criatura, utilize-a para determinar a *forma* da mesma. É uma planta? Um animal? Uma criatura civilizada? Um demônio? Faça pequenos ajustes, determinando a função da criatura, ou seja, como ela se comporta. Consulte a seção "Forma e Função" abaixo para as opções disponíveis.

A seguir, os detalhes. Determine os atributos primários da criatura, as reações, outras características e habilidades especiais, que devem derivar logicamente de sua descrição, bem como da forma e da função da criatura. Use as regras deste capítulo como auxílio. Caso surjam inconsistências ("Meu predador é lento demais para capturar sua presa!"), é bem fácil rever as decisões tomadas anteriormente em qualquer ponto do processo.

Depois dos toques finais, introduza adequadamente a criatura na aventura, pronta para atormentar ou auxiliar os heróis da crônica.

DESCRIÇÃO

Ao se sentar para descrever uma nova criatura, dê asas à imaginação. Faça listas de qualidades que a criatura possa ter, características que porventura possua, áreas nas quais possa viver, temas que possa personificar, indivíduos dignos de nota na história de sua raça, relações que possa ter com outras criaturas e raças etc. Escreva tudo, quer pareça idiota ou inspirado. Passe de um tópico a outro à medida que um levar ao outro. Escreva palavras soltas e fragmentos de orações. Esqueça a gramática culta.

Quando estiver satisfeito, faça um breve intervalo. Depois comece a selecionar os itens da lista. Elimine as idéias ruins e as inconsistências. Agrupe as idéias

semelhantes. Junte fragmentos em tópicos organizados. Comece a escrever orações e parágrafos completos. Como foi mencionado no panorama do processo de criação, é geralmente mais fácil pensar de forma compartimentalizada sobre a descrição física, a história, o habitat, a sociedade e o uso. Como um aspecto leva aos demais, trabalhe num deles, depois noutro, volte ao primeiro, e assim por diante.

Como última dica, geralmente ajuda ler um trecho de *O Senhor dos Anéis* ou assistir a algumas cenas de um dos filmes antes de se criar uma nova criatura. Uma vez no clima, suas descrições estarão muito mais em sintonia com o sabor do mundo de Tolkien.

FORMA E FUNÇÃO

A forma descreve os contornos mais gerais da vida de uma criatura. Cinco possibilidades são descritas abaixo.

A função descreve o comportamento ou a natureza da criatura de maneira mais específica. Várias funções possíveis são fornecidas (em *italico*) para cada forma descrita a seguir, mas não representam de modo algum uma lista completa. A vantagem de se escolher uma das funções relacionadas é que conjun-

tos de características comuns para essas funções são listadas posteriormente neste capítulo, o que pode acelerar o processo mecânico.

Observe que forma e função não são parâmetros a serem escritos no bloco correspondente da nova criatura. São termos utilizados exclusivamente para ajudar a pensar na criatura durante o processo de criação. Uma vez completada a criatura, não são usados novamente.

PLANTA: Plantas incluem todas as variedades de vida botânica. As dietas das plantas geralmente consistem de luz, água e nutrientes do solo, mas algumas plantas — como o Velho Salgueiro Homem — também consomem outras criaturas. Muitas plantas encontram-se enraizadas e são *imóveis*, mas também existem plantas *móveis*, que têm meios de se deslocar de um lugar para outro.

ANIMAL: Os animais incluem a ampla variedade de animais *naturais* da Terra, como cães, gatos, vacas e cavalos, bem como suas versões mais *inteligentes* na Terra-média, exceto quando se organizam em sociedades complexas (nesse caso, são criaturas civilizadas, como descrito abaixo). Também abrangem as raças *monstruosas* naturais da Terra-média, como os *kraken*; e as criaturas *mágicas*, como os dragões.

CRIATURAS CIVILIZADAS: As criaturas civilizadas são aquelas que apresentam uma estrutura social complexa como a dos homens, elfos, anões ou hobbits. A decisão fica a critério do Narrador. Orcs e águias gigantes seriam considerados civilizados, mas não as formigas. Apesar de as formigas claramente apresentarem uma organização social, estão muito além do alcance do entendimento dos personagens dos jogadores ou — talvez o mais importante — de seu interesse. As criaturas civilizadas são classificadas segundo a natureza geral de sua estrutura social: *tranquila*, *nobre*, *belicosa* etc.

ESPÍRITO: Um espírito é um ser incorpóreo que habita uma forma física que outrora pertenceu a um animal ou a uma criatura civilizada. Embora alguns espíritos sejam *naturais*, outros são for-



TABELA 3.3 "KITS DE CRIATURAS"

Cada um dos kits a seguir corresponde a uma das funções exemplares descritas no texto. Cada kit consiste de uma lista de atributos tipicamente acima da média em criaturas daquele tipo, atributos tipicamente abaixo da média em criaturas daquele tipo, perícias comuns àquele tipo de criatura e sugestões de habilidades especiais para aquele tipo de criatura. Como foi mencionado no texto, esses kits são conjuntos de sugestões para acelerar o processo de criação, e não listas concretas de características que devem receber determinadas pontuações. Além disso, tenha em mente que as exceções proporcionam surpresa e também um quê especial.

FORMA: FUNÇÃO	ATRIBUTOS ELEVADOS	ATRIBUTOS REBAIXADOS	PERÍCIAS COMUNS	HABILIDADES ESPECIAIS COMUNS
Planta: Imóvel	Vitalidade	Agilidade, Percepção, Espírito	—	Armadura, Camuflagem, Dissuasão, Imobilidade, Veneno
Planta: Móvel	Força, Vitalidade	Percepção, Espírito	Dissimulação	Armadura, Camuflagem
Animal: Natural (Predador)	Força, Agilidade, Percepção	Porte	Combate com Armas: Armas Naturais, Saltar, Observar, Dissimulação, Correr, Nadar, Rastrear	Sentido Extraordinário, Feroz, Arma Natural, Velocidade
Animal: Natural (Saprófago)	Vitalidade, Espírito	Porte	Observar, Correr, Esquadrinhar, Nadar, Dissimulação, Rastrear, Ofício: Armadilha	Camuflagem, Dissuasão, Evasão, Sentido Extraordinário
Animal: Inteligente	Porte, Espírito	—	Debater, Discernimento, Jogos, Língua, Observar, Persuadir, Correr, Nadar	Astúcia
Animal: Monstruoso	Força, Vitalidade	Espírito	Combate com Armas: Armas Naturais, Intimidar	Armadura, Feroz, Ataques Múltiplos, Arma Natural
Animal: Mágico	Porte, Espírito	—	Combate com Armas: Armas Naturais, Intimidar, Combate de Alcance	Armadura, Astúcia, Invulnerável, Ataques Múltiplos, Arma Natural, Lançar Encantos, Vulnerabilidade
Criatura Civilizada: Tranquila	Percepção, Espírito	Força, Vitalidade	Ofício, Debater, Jogos, Discernimento, Língua, Saber, Observar, Trovar, Persuadir	Sentido Extraordinário
Criatura Civilizada: Nobre	Porte, Espírito	—	Debater, Discernimento, Ofício, Língua, Saber, Observar	—
Criatura Civilizada: Belicosa	Força, Vitalidade	Espírito	Combate com Armas, Combate de Alcance, Intimidar	Astúcia, Feroz, Armas Naturais
Espírito: Natural	Percepção	—	Discernimento, Saber	Sentido Extraordinário, Incorpóreo, Lançar Encantos, Vulnerabilidade
Espírito: Insatisfeito	Vitalidade	Percepção	—	Sorvedouro, Sentido Extraordinário, Incorpóreo, Lançar Encantos, Vulnerabilidade
Espírito: Corrupto	Vitalidade	—	Intimidar	Sorvedouro, Sentido Extraordinário, Incorpóreo, Invulnerável, Lançar Encantos, Vulnerabilidade
Demônio: Vivo	Porte, Força, Vitalidade	Espírito	Combate com Armas, Intimidar	Armadura, Astúcia, Feroz, Invulnerável, Arma Natural, Lançar Encantos, Vulnerabilidade
Demônio: Local	Porte, Percepção, Vitalidade	Agilidade, Espírito	Observar	Sentido Extraordinário, Lançar Encantos, Vulnerabilidade

mas *insatisfeitas*. Os piores são os espíritos *corruptos*, leais à vontade do Inimigo.

DEMÔNIO: Os demônios são antigas forças malignas da Terra-média que podem ter uma aparência *viva*, ou impregnar uma área ou *local* com seus espíritos.

TAMANHO

O tamanho é uma das características mais distintivas de uma criatura. Uma das razões para tanto é o fato de impor um modificador relativo aos testes físicos realizados contra a criatura. Por exemplo, criaturas maiores são mais fáceis de se avistar ou atingir. Para maiores informações, consulte o parágrafo "Tamanho", na página 219 do livro básico de regras.

Para especificar a categoria de tamanho de uma criatura, consulte simplesmente a Tabela 0.1: Categorias de Tamanho, na página 6, e selecione a mais adequada à descrição textual da criatura.

ATRIBUTOS PRIMÁRIOS

Os atributos das criaturas refletem suas faculdades físicas e mentais inatas, assim como os atributos dos heróis. A Tabela 3.4: Modificadores de Atributo das Criaturas relaciona os modificadores de acordo com as variações das pontuações dos atributos.

Nem todas as criaturas apresentam todo o espectro das capacidades humanas. Quando um determinado atributo não se aplica a uma criatura, designa-se o nível "zero" àquele atributo. Por exemplo, um narciso não pensa, portanto, seu Espírito é zero. Criaturas com zero num atributo não sofrem os efeitos de jogo que tenham como alvo o atributo em questão, nem podem possuir perícias baseadas nesse atributo.

Também é possível que uma criatura tenha um atributo com uma pontuação igual a 0. É diferente de se ter zero num atributo. Uma pontuação igual a 0 representa a posse de um atributo, mas num nível em que não há nenhuma maneira quantificável de medi-lo usando-se a escala criada para os heróis. Uma formiga, por exemplo, teria Força 0. É bom ressaltar que os modificadores para os atributos das criaturas diferem dos modificadores dos personagens apenas no nível 0. Um personagem cujo atributo seja reduzido ao nível 0 ainda é muito mais capaz que uma criatura que não possua qualquer graduação mensurável no atributo.

As capacidades derivadas dos atributos, como a habilidade de erguer pesos diversos com base na pontuação de Força, ou a habilidade de mascarar o Porte, funcionam do mesmo modo tanto para criaturas quanto para personagens.

DESIGNANDO VALORES DE ATRIBUTOS

Assumindo-se que 7 representa a pontuação média de um atributo para um homem adulto normal, o Narrador designa pontuações para os seis atribu-

TABELA 3.4:
MODIFICADORES DE
ATRIBUTO DAS CRIATURAS

NÍVEL DO ATRIBUTO	MODIFICADOR
0	-6
1	-3
2	-2
3	-1
4 - 7	0
8 - 9	+1
10 - 11	+2
12 - 13	+3
14 - 15	+4
16 - 17	+5
18 - 19	+6
20 - 21	+7
22 - 23	+8
24 - 25	+9
26 - 27	+10
28 - 29	+11
30 - 31	+12
32+	especial*

* O modificador para pontuações acima de 31 é igual à pontuação menos sete, dividido por dois, arredondado para cima.

tos com base no grau com que se desviam da média, levando-se em conta todas as considerações relevantes da descrição textual. Por exemplo, para determinar a Força de uma criatura nova, o Narrador poderia se perguntar com que probabilidade a criatura derrotaria um homem típico num teste hipotético de Força — digamos, um cabo de guerra. Se a criatura derrotasse um homem típico a maior parte do tempo, mas se um homem extraordinariamente forte fosse capaz de derrotá-la a maior parte do tempo, a pontuação de Força da criatura provavelmente estaria entre 8 e 10. Pode-se inventar comparações hipotéticas semelhantes para todos os atributos.

Os kits de função na Tabela 3.3 da página 72 constituem um excelente ponto de partida para a determinação de quais atributos devem aumentar ou diminuir significativamente em relação

TABELA 3.5:
AJUSTES DE TAMANHO PARA FORÇA E VITALIDADE

CATEGORIA	AJUSTE DE FORÇA	AJUSTE DE VITALIDADE
Minúscula	-3	-2
Diminuta	-2	-2
Miúda	-2	-1
Pequena	-1	-1
Média	Nenhum	Nenhum
Grande	+1	+1
Imensa	+3	+2
Descomunal	+6	+4
Gigantesca	+12	+16

à média. Entretanto, é mais importante as pontuações dos atributos de uma criatura refletirem a descrição textual do que se apegarem às sugestões do kit.

Os Narradores logo perceberão que Força e Vitalidade são indicadas de maneira significativa pelo tamanho de uma criatura. A Tabela 3.4 sugere ajustes para Força e Vitalidade com base no tamanho.

Por fim, as criaturas possuem dois atributos preferenciais, que são designados pelo Narrador.

REAÇÕES

As criaturas possuem as mesmas quatro reações que os personagens, e estas, da mesma forma, são derivadas dos atributos primários da criatura. A única exceção é o fato de o Narrador poder escolher um dos dois atributos primários regentes, não necessariamente o mais alto, para refletir com maior precisão seu conceito. As reações podem ser zero ou 0, assim como os atributos. Cada criatura tem uma reação preferencial, designada pelo Narrador.

OUTROS ATRIBUTOS

Além dos atributos primários e das reações, as criaturas apresentam uma série de atributos adicionais, semelhantes — na maioria dos casos — àqueles possuídos pelos personagens dos jogadores. Descrevemos nas seções seguintes como determinar cada um deles.

DEFESA

A defesa de uma criatura é igual a 10 mais seu modificador de Agilidade.

SAÚDE

A Saúde de uma criatura é igual a sua pontuação de Vitalidade mais seu modificador de Força. Se esse total for inferior a 1, a criatura tem Saúde igual a 1.

NÍVEIS DE FERIMENTO

Os Níveis de Ferimento de uma criatura são determinados com base em seu tamanho. Consulte a Tabela 0.1: Categorias de Tamanho, na página 6.

NÍVEIS DE FADIGA

Uma criatura tem um número de Níveis de Fadiga igual aos seus Níveis de Ferimento, com um número de

níveis Vigorosos igual ao número de níveis Sádios.

CORAGEM

As criaturas só possuem coragem quando o Narrador decidir que são especialmente nobres, heróicas ou dignas de nota. O Narrador escolhe a coragem com base nas necessidades da crônica.

RENOME

Como acontece no caso da coragem, o Narrador designa Renome a criaturas específicas com base nas considerações da crônica.

TAXA DE DESLOCAMENTO

A taxa de deslocamento normal de uma criatura baseia-se em seu tamanho, e é determinada de acordo com a Tabela 3.8: Taxas de Deslocamento. As criaturas em vôo deslocam-se a 1,5 vezes a velocidade listada. A nado, as criaturas deslocam-se a um terço da velocidade listada. As criaturas — mesmo as que voam ou nadam — podem Trotar, Correr e Arrancar para aumentar sua velocidade exatamente como os personagens. Para mais detalhes, consulte a Tabela 3.7: Ações de Deslocamento das Criaturas.

ORDENS

Criaturas civilizadas podem apresentar ordens exatamente como os personagens dos jogadores. Outros tipos de criatura — animais, plantas etc. — comumente não apresentam ordens; isso simplesmente não faria sentido. Quando o Narrador estabelecer que faz sentido uma determinada criatura apresentar uma ordem, ele simplesmente especificará essas ordens e escolherá habilidades de ordem com base na descrição textual. Outras características das ordens, como as listas de habilidades de ordem, são relevantes apenas se o Narrador também fizer uso de evoluções para desenvolver a criatura em questão além do que seria normal para sua raça. Nesses casos, são seguidas as mesmas regras que se aplicam aos personagens dos jogadores.

TABELA 3.6 REAÇÕES

REAÇÃO	ESCOLHA UM DOS DOIS MODIFICADORES
Vigor	Força ou Vitalidade
Presteza	Agilidade ou Percepção
Força de Vontade	Porte ou Espírito
Sabedoria	Porte ou Percepção

TABELA 3.7:
AÇÕES DE DESLOCAMENTO DAS CRIATURAS

AÇÃO	CUSTO DA AÇÃO	MULTIPLICADOR DE VELOCIDADE*
Marcha	1	x1
Trote	1	x2
Corrida	2	x4
Arrancada	Plena	x8

* "Multiplicador de Velocidade" é o fator pelo qual a velocidade de Marcha por Rodada — da tabela 3.8 — é multiplicada para determinar a distância que a criatura se desloca naquele ritmo.

PERÍCIAS

As criaturas possuem e utilizam perícias do mesmo modo que os personagens dos jogadores, realizando ações, fazendo testes, acrescentando modificadores de atributo e determinando os resultados dos testes. As criaturas podem até mesmo ter especialidades em suas perícias. No caso dos personagens dos jogadores, as perícias são habilidades aprendidas. Para algumas criaturas — os orcs, por exemplo — este também é o caso. No caso de muitas criaturas, entretanto, as perícias representam habilidades instintivas ou talentos inatos.

Certas perícias são sugeridas para uma determinada criatura com base em sua forma e função; consulte a Tabela 3.3: Kits de Criatura, na página 72. Contudo, trata-se de meras orientações. Cabe ao Narrador especificar

perícias, especialidades e graduações com base na função que as criaturas terão na crônica. Os Narradores não devem hesitar em designar a certas criaturas perícias que pareçam estranhas, como Intimidar ou Língua, se sentirem que tal procedimento reflete alguma habilidade que a criatura deva possuir. Lembre-se: as perícias são apenas um mecanismo para se iniciar e resolver ações.

O Narrador deve refletir com cuidado sobre esse processo, pois é principalmente por meio das perícias que as criaturas interagem com os personagens dos jogadores. As perícias, em última instância, determinam se uma criatura é capaz de avistar um personagem que se aproxima sorrateiramente, esconder-se de um personagem vigilante, afugentar um personagem inseguro, ou atacar e ferir um personagem que venha a assaltá-la.

Algumas perícias, é claro, servem apenas para dar o tom. O Saber: Gondor +8 de uma criatura raramente determinará a vida ou a morte de um personagem. Por outro lado, o Combate com Armas: Armas Naturais +8 de uma criatura certamente o fará. Assim, o Narrador deve ter em mente a extensão com que uma determinada perícia influenciará um confronto entre os heróis e a criatura, além de calcular a quantidade apropriada de graduações da perícia.

TABELA 3.8:
TAXAS DE DESLOCAMENTO

TAMANHO	MARCHA POR RODADA	DISTÂNCIA PERCORRIDA POR HORA
Minúsculo	2,5 cm	100 metros
Diminuto	30 cm	250 metros
Miúdo	1 metro	1,6 km
Pequeno	3 metros	3,2 km
Médio	6 metros	4,8 km
Grande	12 metros	16 km
Imenso	24 metros	40 km
Descomunal	48 metros	80 km
Gigantesco	96 metros	160 km
Titânico	180 metros	320 km

Para criaturas além da categoria Titânica, cada incremento adicional em tamanho acrescenta 180 metros por rodada e 320 quilômetros por hora.

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

PERÍCIAS DAS CRIATURAS

As seções a seguir comentam algumas perícias que são típicas das criaturas, ou que funcionam ou são explicadas de maneira ligeiramente diferente no contexto das criaturas.

Língua

Muitos animais da Terra-média são capazes de compreender os idiomas dos Povos Livres. Alguns até mesmo possuem a capacidade de falar. Poucos, por outro lado, são capazes de escrever. Uma espécie capaz de fazer as três coisas — como a maioria dos personagens dos jogadores — simplesmente possui a perícia Língua, anotada normalmente. Por exemplo, o conhecimento normal do westron seria "Língua: Westron". As criaturas capazes apenas de entender (e não falar ou escrever) essa língua teriam "Língua: Entender Westron". As que conseguem entender e falar (mas não escrever) teriam "Língua: Falar Westron". Não é possível falar sem entender uma determinada língua, por razões óbvias, de modo que não existe uma notação especial para isso.

Sobrevivência

Muitas criaturas apresentam Sobrevivência como perícia. Isso representa a capacidade natural da criatura de viver, caçar, procurar comida e coisas do gênero. Os Narradores não devem exigir que as criaturas façam testes de Sobrevivência na vida cotidiana, mas, quando (por exemplo) uma criatura inteligente puder ser convencida a ajudar os heróis a sobreviver em ambientes inóspitos, esta perícia poderá se mostrar útil.

Ofício

Embora muitas criaturas não utilizem a perícia Ofício da mesma maneira que os personagens, algumas criaturas especializadas possuem Ofício: Armadilhas, que utilizam para criar dispositivos naturais para capturar suas presas. A criação de uma armadilha exige um número de horas igual a 2d6 menos a pontuação de Inteligência da criatura. Qualquer tentativa de discernir a armadilha pede um teste resistido da perícia

Observar contra Ofício: Armadilhas. As criaturas que não conseguirem avisar a armadilha serão vitimadas por ela, e os efeitos da mesma variam bastante.

HABILIDADES ESPECIAIS

As habilidades especiais para criaturas são como as habilidades de ordem apresentadas pelos personagens. Fornecem capacidades adicionais — ou, em alguns casos, desvantagens — que ajudam a tornar as criaturas verdadeiramente singulares. De modo geral, existem dois tipos de habilidades especiais. As primeiras são as habilidades especiais padronizadas. Todas as habilidades especiais padronizadas são descritas nesta seção. Todas fornecem as mesmas capacidades ou desvantagens a todas as criaturas que as apresentam. Existem também habilidades especiais únicas. As habilidades especiais únicas proporcionam aos Narradores a opção de descrever qualquer capacidade que possam imaginar nos termos da mecânica do jogo.

Observe que um Narrador poderia inventar algumas habilidades especiais únicas — digamos, a capacidade de uma criatura de esmagar rochas com o poder da mente — e designá-las a mais de uma de suas criaturas. Isso é uma boa maneira de vincular criaturas relacionadas e, obviamente, poupar tempo ao Narrador posteriormente. Mas isso não torna essa habilidade uma habilidade especial padronizada.

Como no caso das perícias, certas habilidades especiais padronizadas são sugeridas para criaturas com base em suas formas e funções. Consulte a Tabela 3.3: Kits de Criatura na página 73. Essas sugestões são meras orientações. Os Narradores têm liberdade para designar habilidades especiais adicionais ou ignorar completamente as sugeridas.

FORMA DE APRESENTAÇÃO DAS HABILIDADES ESPECIAIS

Todas as habilidades especiais — padronizadas ou únicas — apresentam as características a seguir.

NOME: O título que descreve a habilidade.

DESCRIÇÃO: Um relato não relacionado à mecânica de jogo do que acontece quando a habilidade especial é utilizada.

EFEITOS: A mecânica de jogo das coisas que acontecem quando a criatura usa a habilidade.

COMPLEMENTOS: Outras habilidades especiais geralmente possuídas por criaturas que apresentam a habilidade em questão, ou outras habilidades especiais particularmente eficazes em combinação com a que se está descrevendo.

PRÉ-REQUISITOS: Quaisquer valores mínimos de atributo, valores mínimos de perícia, ou outras habilidades especiais que uma criatura precisa possuir para ter a habilidade especial. Se vários pré-requisitos forem listados, e a palavra "ou" não for utilizada, todos devem ser satisfeitos, caso contrário a criatura não poderá ter a habilidade. "0+" significa que a criatura precisa ter aquele atributo em algum nível diferente de zero.

RESTRIÇÕES: Outras habilidades especiais que impedem uma criatura de possuir a habilidade especial. Uma criatura com qualquer uma das habilidades listadas não pode ter a habilidade especial.

HABILIDADES ESPECIAIS PADRONIZADAS

Veremos a seguir a lista de habilidades especiais padronizadas.

Em muitos casos, o efeito preciso de uma habilidade especial varia em grau. Uma criatura pode ter Armadura, por exemplo, em maior ou menor grau. Quando habilidades especiais desse tipo são listadas para uma determinada criatura, coloca-se o fator variável entre parênteses, depois do nome da habilidade especial. Por exemplo, Armadura (5) indica que o casco da criatura (ou seja lá o que for) absorve 5 pontos de dano toda vez que a mesma é ferida.

Armadura

A criatura apresenta proteção natural na forma de uma couraça, como a carapaça de um besouro ou o casco de uma tartaruga. Formas naturais de



armadura também incluem pele grossa ou placas quitinosas.

EFEITOS: Armadura absorve um certo número de pontos de dano toda vez que a criatura é ferida. Esse número é comumente igual à soma dos modificadores de Força e Vitalidade da criatura, mas pode variar consideravelmente em relação a esta orientação.

COMPLEMENTOS: Invulnerável, Resistência

Escavação

A criatura é capaz de atravessar a matéria sólida ou nela abrir túneis. Considera-se matéria sólida: madeira, terra e pedra.

EFEITOS: A criatura atravessa matéria sólida a um quarto de sua taxa de deslocamento normal. A menos que haja alguma coisa explicitada em contrário, esta habilidade se aplica a todos os materiais sólidos, mas é possível que uma criatura tenha esta habilidade e possa aplicá-la somente a determinados tipos de material, como a terra. A menos que haja alguma coisa explicitada em contrário, a criatura deixa um rastro através do material ao cavar, mas a criatura pode atravessar o material sem deixar um túnel atrás de si.

COMPLEMENTOS: Corrosão, Construtor de Armadilhas

PRÉ-REQUISITOS: Agilidade 0+, Força 0+

RESTRIÇÕES: Imobilidade, Incorporação

Camuflagem

A criatura possui marcas físicas ou coloração que lhe permite misturar-se ao seu habitat.

EFEITOS: Quando a criatura estiver em seu ambiente natural, todos os testes da perícia Observar (Avistar) — ou do atributo Percepção, desde que dependam da visão — realizados com a intenção de se detectar a criatura ficam sujeitos a um modificador de teste variável, que é igual a -3, a menos que haja alguma coisa explicitada em contrário.

RESTRIÇÕES: Invisível

Camaleão

A aparência externa da criatura imita a coloração e os padrões do ambiente circundante, capacitando-a a esconder-se com maior eficiência.

EFEITOS: As criaturas com esta habilidade ganham um modificador variável nos testes resistidos de Dissimulação (Esconder-se e Ação Sorrateira), que é igual a +2, a menos que haja alguma coisa explicitada em contrário.

PRÉ-REQUISITOS: Perícia Dissimulação 1+

Corrosão

A criatura secreta ou lança algum tipo de substância cáustica.

EFEITOS: A secreção corrosiva de uma determinada criatura tem cinco características: método, material afeta-

do, tempo de ação, potência e efeito. O método é a forma pela qual o corrosivo é administrado ao alvo, e pode se dar por contato, com um ataque bem-sucedido de uma Arma Natural, ou por meio de um disparo com um Ataque à Distância. O material afetado descreve que tipos de coisa são danificados pelo corrosivo, tipicamente um dos seguintes: carne, tecido, couro, madeira, pedra, metal ou *mithril*. Tempo de ação é o montante de tempo entre o momento em que o corrosivo entra em contato com o alvo e o momento em que o efeito tem início. A potência é o NA do teste do alvo — geralmente um teste de Vigor — para resistir aos efeitos do corrosivo. Por fim, o efeito é o número de pontos de dano que o corrosivo provoca quando o alvo falha no teste de reação.

Por exemplo, "Corrosivo (ataque/carne/1d6 rodadas, NA 10/1d6 Pontos de Ferimento)" afeta a carne de um oponente atacado com sucesso pelas Armas Naturais da criatura e provoca 1d6 Pontos de Dano depois de 1d6 rodadas na eventualidade do alvo falhar num teste de Vigor contra NA 10.

A secreção de um corrosivo de contato é uma ação livre. A secreção baseada no ataque exige ações de combate normais.

COMPLEMENTOS: Escavação, Invulnerável (ao material corrosivo)

PRÉ-REQUISITOS: Arma Natural (se "Método: ataque"), Ataque à Distância (se "Método: disparo")

RESTRIÇÕES: Incorporação

Astúcia

A criatura é particularmente engenhosa para sua pontuação de Espírito.

EFEITOS: Em certas situações específicas — como quando seu covil é ameaçado, ou estiver caçando —, a criatura ganha um modificador igual a +3 nos testes de Sabedoria ou Espírito, o que for mais apropriado. A habilidade especial pode ser combinada a outra habilidade que dependa de Sabedoria ou Espírito para definir a situação.

PRÉ-REQUISITOS: Espírito 0+

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA



Sorvedouro

Como um parasita, a criatura se alimenta de algum elemento vital possuído por suas vítimas.

EFEITOS: Escolha um elemento biológico do qual a criatura extraia seu sustento e especifique um atributo de jogo (como Força ou Vitalidade) afetado por esta habilidade. Por exemplo, uma criatura que se alimente de sangue pode debilitar o atributo Vitalidade de uma vítima.

Para usar esta habilidade, a criatura tem de fazer um teste de ataque usando Combate Desarmado ou suas armas naturais. Um teste bem-sucedido sorve um número de pontos de atributo da vítima igual ao modificador de Vitalidade da criatura +1 (mas no mínimo 1), além de qualquer outro dano que o ataque normalmente infligiria. Com um ataque bem-sucedido, a criatura também pode prender-se à vítima e continuar a sorver os pontos do atributo nas rodadas subsequentes — ao custo de uma ação plena —, sem precisar fazer outros testes de ataque. A vítima pode tentar se libertar com um teste resistido de Força e uma ação plena.

As vítimas readquirem os atributos perdidos normalmente, como descrito na página 247 do livro básico de regras.

COMPLEMENTOS: Ataques Múltiplos, Ataque à Distância

PRÉ-REQUISITOS: Vitalidade 1+

Sentido Extraordinário

A criatura possui capacidades fenomenais de percepção relacionadas a um de seus sentidos.

EFEITOS: Escolha uma especialidade (ou mais) da perícia Observar, inclusive *Sentir Poder*. A criatura ganha um modificador igual a +5 nos testes da perícia Observar realizados com esses sentidos.

PRÉ-REQUISITOS: Percepção 4+

Feroz

A criatura demonstra grande ferocidade quando se trata de matar suas presas, defender seu território, ou lutar quando acuada.

EFEITOS: Escolha uma situação narrativa na qual a criatura provavelmente exibiria ferocidade, como ao atacar as presas ou defender seu covil. A criatura ganha um bônus igual a +3 em qualquer teste de Combate com Armas, Combate Desarmado e Força de Vontade nessas situações.

PRÉ-REQUISITOS: Força de Vontade 1+

Vôo

A criatura pode se deslocar pelo ar.

EFEITOS: Como uma ação de deslocamento, a criatura pode voar pelo ar a 1,5 vezes sua taxa de deslocamento normal, a menos que seja listada alguma outra velocidade.

COMPLEMENTOS: Velocidade

PRÉ-REQUISITOS: Agilidade 0+, Força 0+

RESTRIÇÕES: Imobilidade

Imobilidade

A criatura não apresenta meios de locomoção. Pode estar enraizada, como muitas plantas, ou à deriva, como as algas.

EFEITOS: Reduza o deslocamento da criatura a zero.

RESTRIÇÕES: Escavação, Evasão, Vôo, Velocidade.

Incorpóreo

A criatura não tem um corpo físico.

EFEITOS: A matéria sólida não é obstáculo para criaturas incorpóreas. Não são especialmente rápidas e possuem apenas metade da taxa de deslocamento normal que apresentariam não fosse isso. As criaturas incorpóreas não são capazes de manipular objetos físicos, exceto por meio de outras habilidades especiais. São imunes ao calor, frio, fogo, quedas, armas, veneno e corrosivos. A maioria das criaturas com esta habilidade especial tem ao menos uma fraqueza, como, por exemplo, uma susceptibilidade à mágica.

COMPLEMENTOS: Invisibilidade, Vulnerabilidade

RESTRIÇÕES: Vôo, Vulnerabilidade

Invisível

A criatura é invisível a um ou mais meios de detecção, geralmente a visão.

EFEITOS: A criatura é quase totalmente imperceptível a um ou mais métodos específicos de detecção, como visão, audição ou olfato. Qualquer teste da perícia Observar realizado para detectar a criatura usando esse método de detecção tem NA igual a 25.

Involnervável

A criatura é completamente imune a uma coisa específica que de outro modo poderia feri-la.

EFEITOS: Escolha algo que poderia em outra situação ferir a criatura; a criatura não recebe dano dessa coisa. Como exemplos, temos: corrosão, doença, fogo, mágica, quedas, qualquer dano físico, um veneno específico, todos os venenos, ou qualquer outra coisa que se possa imaginar.

RESTRIÇÕES: Resistência (à mesma coisa), Vulnerabilidade (à mesma coisa).

Isca

A criatura produz um som, uma vibração, um odor, uma luz intermitente, ou alguma forma de atração mágica que incita sua presa a aproximar-se dela.

EFEITOS: Defina a presa da criatura. Como exemplos, temos: uma raça específica, uma categoria de raças, ou simplesmente todas as outras criaturas. Ao custo de uma ação plena, a criatura pode tentar atrair para si todas as presas num raio, em metros, igual a sua pontuação de Porte vezes 10, fazendo um teste resistido de Porte contra a Força de Vontade do alvo. Aplicam-se modificadores de alcance a esse teste. Consulte a Tabela 9.16: Testes de Combate de Alcance, na página 230 do livro básico de regras. À queima-roupa, o alcance é de 1 metro; à curta distância, é a pontuação de Porte da criatura em metros; à média distância, duas vezes esse valor; à longa distância, três vezes; e os incrementos de distância estendida são múltiplos adicionais da pontuação de Porte. Uma única jogada de Porte é comparada à jogada de Força de Vontade de cada alvo. Quando a criatura tiver sucesso, o alvo se deslocará a toda sua velocidade de Marcha em direção à criatura, até ser atacado — quando poderá novamente agir como desejar —, ou até que algo mais chame sua atenção. Nesse caso, a criatura tem de fazer um novo teste resistido para continuar a atraí-lo. As criaturas que não são capazes de perceber a isca são imunes a esse efeito.

PRÉ-REQUISITOS: Porte 1+

Carga Possante

A criatura investe com grande ferocidade, provocando uma grande quantidade de dano ao fazê-lo.

EFEITOS: A criatura recebe um bônus igual a +3 (e não +1) nos testes de Combate com Armas quando da investida. Um ataque em carga bem sucedido provoca o dobro do dano normal (e não uma vez e meia o dano normal). Todos os outros efeitos da carga permanecem os mesmos.

Montaria: Inabalável

A criatura se deixa montar e não se assusta facilmente em combate.

EFEITO: A criatura não se assusta facilmente em meio à batalha, e seu cavaleiro não fica sujeito à penalidade normal de -1 a -4 ao entrar em combate.

Montaria: Treinado para a Guerra

A criatura se deixa montar e consegue atacar em combate sem causar problemas ao seu cavaleiro.

EFEITO: A criatura tem direito, quando for montada, a uma ação por rodada, que ela pode usar para atacar qualquer alvo designado por seu cavaleiro.

Ataques Múltiplos

A criatura pode usar suas habilidades inatas para realizar vários ataques diferentes numa mesma rodada.

EFEITOS: A criatura ganha uma ação adicional por rodada, que pode apenas ser usada para ações de combate como atacar ou esquivar-se. Uma criatura pode comprar esta habilidade especial para cada uma das Armas Naturais que possuir.

PRÉ-REQUISITOS: Arma Natural

Arma Natural

A criatura possui uma arma natural como presas, garras, ferrões, espinhos aguçados ou quelas.

EFEITOS: Selecione a forma de armamento natural que se aplica à criatura. Ela pode usar essas armas inatas

para infligir dano com um sucesso num teste de Combate com Armas: Armas Naturais. A menos que haja algo explicitado em contrário, os ataques com armas naturais infligem 1d6 pontos de dano mais o modificador de Força da criatura. Uma criatura pode comprar esta habilidade especial mais de uma vez para representar outras formas de ataque — um par de quelas e um ferrão na cauda, por exemplo —, mas a criatura não obtém ações de ataque adicionais a menos que tenha também a habilidade especial Ataques Múltiplos.

A arma natural de uma criatura não é (necessariamente) venenosa, nem pode ser (necessariamente) utilizada para atacar de longe. Esses efeitos são apenas possíveis em combinação com as habilidades especiais Veneno e Ataque à Distância.

PRÉ-REQUISITOS: Agilidade 0+, Força 0+

RESTRIÇÕES: Incorporação

Veneno

A criatura exsuda, secreta ou cuspe algum tipo de substância tóxica.

EFEITOS: A criatura administra um veneno definido de acordo com as regras para venenos encontradas nas páginas 246-247 do livro básico de regras. Uma criatura pode administrar veneno de contato ou via ferimento por meio de um Ataque à Distância, se também apresentar esta habilidade especial.

COMPLEMENTOS: Involnervável (ao veneno)

RESTRIÇÕES: Incorporação

Apêndice Prênsil

A criatura possui um apêndice adicional que pode ser utilizado para manipular objetos ou facilitar o movimento. Como exemplos, temos: garras, mãos, patas, quelas, caudas, tentáculos ou trombas.

EFEITOS: A criatura pode utilizar seu apêndice adicional com Força e Agilidade totais. O uso do apêndice apresenta o custo em ações de praxe. Se o apêndice auxiliar na locomoção, a criatura ganhará uma ação adicional que pode ser utilizada em ações de des-

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

locamento (exclusivamente). Caso contrário, o membro confere uma ação adicional que pode ser utilizada para qualquer propósito que não o deslocamento ou o combate. Uma criatura pode comprar esta habilidade especial mais de uma vez para representar outros apêndices.

COMPLEMENTOS: Ataques

Múltiplos

PRÉ-REQUISITOS: Agilidade 1+,

Força 1+

RESTRIÇÕES: Incorpóreo

Ataque à Distância

A criatura pode atacar à distância.

EFEITOS: A criatura pode realizar um tipo de ataque — Corrosivo, Arma Natural ou Veneno — à distância. À queima-roupa, o alcance é de 1 metro; à curta distância, é a pontuação de Força da criatura em metros; à média distância, é duas vezes esse valor; à longa distância, três vezes; e os incrementos de distância estendida correspondem à metade da pontuação de Força.

PRÉ-REQUISITOS: Corrosivo, Arma Natural ou Veneno

Regenerar

A criatura se recupera rapidamente.

EFEITOS: As criaturas com esta habilidade recuperam um Ponto de Ferimento a cada hora, e não a cada dia. Podem fazer testes de Vigor a cada sete horas, e não a cada semana, para recuperar um número adicional de Pontos de Ferimento igual ao modificador de Vitalidade. Consulte "Cura" nas páginas 247-248 do livro básico de regras. Alternativamente, outras unidades de tempo — minutos ou rodadas, por exemplo — podem ser usadas. (Pode-se também fazer com que as criaturas se recuperem mais lentamente aumentando-se a unidade de tempo.)

PRÉ-REQUISITO: Vigor 1+

Resistência

A criatura é menos suscetível a um determinado tipo de dano do que seria normalmente.

EFEITOS: Escolha algo que normalmente poderia fazer mal à criatura.

Como exemplos, temos: corrosão, doença, fogo, mágica, queda, qualquer dano físico, um veneno específico, todos os venenos, ou qualquer outra coisa que se possa imaginar. Ao receber dano dessa fonte, a criatura faz um teste de Vigor contra NA 10. Se tiver sucesso, sofrerá metade do dano e ignorará os efeitos secundários, como enjôo ou atordoamento. Se falhar, receberá três quartos do dano (mas sofrerá os efeitos secundários).

PRÉ-REQUISITOS: Vigor 1+

RESTRIÇÕES: Invulnerável (à mesma coisa), Vulnerabilidade (à mesma coisa)



Velocidade

A criatura move-se rápido para seu tamanho.

EFEITOS: Dobre as taxas de deslocamento normais do organismo com base em seu tamanho. Esta habilidade especial pode ser aplicada a uma, várias ou todas as formas de deslocamento (em terra, voando, nadando, escavando etc.) à disposição da criatura.

PRÉ-REQUISITOS: Agilidade 4+, Força 1+, Presteza 1+

RESTRIÇÕES: Imobilidade

Lançar Encantos

A criatura tem a habilidade de lançar encantos ou, senão, de gerar efeitos semelhantes a encantamentos.

EFEITOS: Escolha os encantos do livro básico de regras que a criatura pode utilizar. A menos que haja algo explicitado em contrário, as criaturas são limitadas pelas regras de encantamento padrão, como as exigências de testes de Vigor. Algumas criaturas, entretanto, podem lançar encantos sem gestos, palavras de comando, ou testes de Vigor, embora essas capacidades sejam muito poderosas e devam ser designadas pelos Narradores com parcimônia.

PRÉ-REQUISITOS: Sabedoria 1+

Terror

A mera presença da criatura causa pavor.

EFEITOS: A perícia Intimidar (Medo) da criatura funciona continuamente mesmo quando esta não gasta ações para provocar pavor em seus oponentes. Os oponentes que enfrentam a criatura têm de fazer testes para resistir a este efeito a cada rodada. Entretanto, nos casos em que as ações não são utilizadas, a criatura acrescenta suas graduações de perícia ao modificador de Porte, e divide a soma pela metade antes de acrescentar o resultado aos dados e comparar o total à Força de Vontade do alvo. Todos os outros efeitos de medo permanecem os mesmos, inclusive os bônus de combate descritos na página 127 do livro básico de regras. Obviamente, ter esta habilidade especial não impede a criatura de gastar ações para usar sua perícia Intimidar (Medo) com potência total.

Os Narradores devem observar que Terror é uma habilidade especial poderosa e deve ser usada com parcimônia contra heróis menos evoluídos.

Pisotear

A criatura pode usar sua velocidade e seu tamanho para atropelar os oponentes, infligindo-lhes dano aflitivo.

EFEITO: Relizando uma ação plena de deslocamento sobre ou através de um alvo, e passando num teste de Força, a criatura pode derrubar e pisotear o alvo, infligindo 2d6 pontos de dano, a menos que haja algum outro montante especificado.

Vulnerabilidade

A criatura é mais suscetível do que seria normalmente a um determinado tipo de dano.

EFEITOS: Escolha uma categoria de coisas que poderiam fazer mal à criatura. Como exemplos, temos: corrosão, doença, fogo, mágica, queda, qualquer dano físico, um veneno específico, todos os venenos, ou qualquer outra coisa que se possa imaginar.

Ao receber dano dessa fonte, a criatura faz um teste de Vigor contra NA 10. Se for bem sucedida, ela sofre dano normal. Se for mal-sucedida, recebe o dobro do dano normal ou da redução de atributo, duplica-se a duração de efeitos danosos secundários como enjôo ou atordoamento, e o tempo de ação de venenos, corrosivos etc é reduzido pela metade. A Vulnerabilidade a efeitos absolutos, como aqueles provocados por vários encantamentos — a criatura é afetada ou não por *Comandar*, por exemplo —, reflete-se num modificador igual a -5 nos testes de reação contra a influência desses efeitos.

Também é possível que uma criatura seja vulnerável a algo que normalmente não lhe seria prejudicial. Nesses casos, deve-se escolher a coisa ou categoria de coisas que provoca o dano, e especificar uma quantidade de dano para um determinado tempo de exposição. Por exemplo, as criaturas tumultuantes possuem Vulnerabilidade (luz do sol, 2d6/rodada).

RESTRIÇÕES: Invulnerável (à mesma coisa), Resistência (à mesma coisa)

EQUIVALENTE DE NA

Como foi descrito na Introdução, o Equivalente de NA é uma estimativa da dificuldade que um grupo de heróis terá para derrotar uma determinada criatura, quer tentem prevalecer pelo poder das armas, por meio de dissimulação, força ou alguma outra virtude. A última tarefa do Narrador no processo de invenção de criaturas é especificar um Equivalente de NA, tendo em mente todas as características da criatura.

O método mais simples de se especificar um Equivalente de NA é imaginar-se a ameaça representada pela criatura é simples, rotineira, desafiadora, difícil, virtualmente impossível ou lendária. Como cada uma dessas descrições corresponde a um determinado Equivalente de NA, a pontuação pode simplesmente ser consultada na Tabela 0.2: Equivalentes de NA, na página 7. Entretanto, esses termos descritivos podem ser imprecisos. Opcionalmente,

os Narradores podem confrontar as criaturas de sua própria invenção com as que são apresentadas nos Capítulos Um e Dois deste livro, especificando um Equivalente de NA que pareça razoável por comparação. Como uma terceira opção, os Narradores podem calcular o parâmetro de combate principal da criatura, o total da perícia Observar, ou o total da perícia Intimidar — o que for mais alto —, arredondá-lo para o múltiplo de 5 mais próximo e designar esse número como o Equivalente de NA.

Talvez o método mais preciso seja calcular um Equivalente de NA de acordo com esses três métodos e extrair a média dos resultados. Em última análise, porém, o Equivalente de NA é uma descrição imprecisa. Com isso em mente, os Narradores devem dedicar mais tempo à consideração de como a criatura se sairia contra os heróis em sua crônica do que em determinar uma característica tão arbitrária com precisão desprezível.

MÁGICA PRODIGIOSA

*"Com armadura de antigos reis, malha
de anéis, qual manto real, broquel
brilhante de runas cheio,
vai protegê-lo de todo mal; (...)"*
— A Sociedade do Anel

A mágica percorre a Terra-média, impregnando a terra, sua gente, suas criaturas e os objetos — criados ou encontrados — que podem ser descobertos por toda a parte. Das mais grandiosas espadas lendárias às mais humildes cordas élficas, a mágica impregna muitos dos objetos encontrados na Terra-média.

Muitos objetos encantados são descritos no livro básico de regras, nas páginas 194-201. As páginas a seguir descrevem outros objetos de mágica prodigiosa que os Narradores podem introduzir em suas crônicas, bem como diretrizes para a descrição de artefatos mágicos saídos da imaginação do Narrador.



ARMADURAS

Ínúmeros são os perigos da guerra. Felizmente, os Povos Livres foram abençoados com renomados armeiros de grande habilidade. Imagina-se que os anões de Belegost e Nogrod tenham sido os primeiros a forjar malhas metálicas e elmos capazes de resistir ao fogo dos dragões e, com a ajuda das runas élficas, esses talentosos ferreiros impregnaram suas obras-primas com encantos de defesa e proteção. Mais poderosas ainda eram as mãos dos noldor — recém-chegados à Terra média, no ardor

de sua juventude — cujos mestres haviam sido os próprios valar. Quanto aos homens, seus armeiros alcançaram o ponto culminante da arte — como no caso de muitos outros profissionais — na antiga Númenor. Mas aquela terra se perdeu e, com ela, boa parte de seu conhecimento.

Ao final da Terceira Era, é mais provável que as armaduras encantadas sejam herdadas ou recebidas como presente — retiradas de algum antigo tesouro — do que forjadas por um ferreiro daquela época. Os elmos de *mithril* usados pela Guarda da Cidadela de Minas Tirith eram "legados da glória de



dias antigos." Assim como os anões de Erebor, à época da Guerra do Anel, não eram capazes de igualar a metalurgia praticada antes da chegada de Smaug, coisa de três séculos antes. De fato, tais obras tornaram-se tão raras que o corselete de *mithril* que Thorin deu a Bilbo valia mais que todo o Condado.

Mas essas comparações são infelizes, pois as armaduras encantadas não são bens de consumo para compra e venda. Ao contrário, constituem um símbolo de amizade e propriedade. O que o guerreiro veste em batalha anuncia o valor e a honra de sua família, seu povo ou clã. Envergar um elmo famoso ou um escudo lendário faz com que a pessoa tome parte num épico eterno. Conhecer a origem e a história desses objetos é um aspecto essencial do uso que se faz deles.

ARMADURAS DOS DIAS ANTIGOS

Embora não tão resistentes ou primorosos quanto a malha de *mithril*, os camisotes que os noldor trouxeram de Valinor para as Guerras de Beleriand pretendem uma genealogia superior. Tal é sua beleza e majestade que, quando usados no campo de batalha, podem *Evocar Assombro* nos adversários (+8 nos testes da perícia Intimidar) e inspirar os companheiros a proezas ainda maiores de coragem e heroísmo (+8 nos testes da perícia Inspirar). Essas fabulosas peças de armadura também absorvem 7 pontos de dano de cada ataque.

Quem contemplar um guerreiro paramentado com tal malha perceberá uma aura radiante e tangível em volta dele. Os que conhecerem ou recordarem os Dias Antigos poderão, por um momento, esquecer onde estão, acreditando-se transportados de volta ao tempo das gloriosas batalhas de Gondolin e Nargothrond. Sem dúvida, a armadura noldorin foi preservada entre os elfos de Lindon e Valfenda, mas quem sabe algum camisote ainda esteja pendurado numa fundição esquecida das ruínas de Eregion, ou sob



um monte de cadáveres em Dagorlad, onde a Última Aliança pelejou com as hostes de Mordor.

ELMO DRAGONTINO DE BELEGOST

Os antigos anões das Montanhas Azuis forjaram elmos com viseiras para proteger aqueles que os utilizavam contra o fogo dos dragões de Morgoth. Em geral, essas máscaras de ferro eram modeladas no formato da cabeça de um dragão, ou alguma outra fisionomia assustadora, para provocar e desdenhar ainda mais os adversários. Coberto de runas de proteção, um elmo dragontino traz um encantamento para repelir a chama mais quente. Entretanto, essa mágica só funciona em situação de combate. Não permite ao usuário atravessar incólume uma fogueira.

Os dragões conhecem muito bem essas obras dos anões e atacam automaticamente aqueles que as envergam, considerando-os inimigos mortais. Muitos elmos dragontinos tornaram-se troféus na câmara do tesouro de um dragão, e esse é o lugar mais provável para se encontrar um deles na Terceira Era.

ELMO DO TERROR

As terríveis artes da feitiçaria foram aplicadas à confecção de armaduras nas profundezas de Mordor. Os artefatos resultantes são envergados pelos capitães e tenentes favoritos do Senhor do Escuro, como Gothmog ou a Boca de Sauron. Feitos de ferro negro, esses elmos portam o emblema do Olho Sem Pálpebra e apresentam um desenho único para distinguir seus portadores dos soldados rasos. Sua virtude (se é que podemos chamá-la assim) é *Evocar o Medo* nos inimigos e nos aliados.

Em batalha, são a ruína das armas mundanas, devido ao feitiço *Estilhaçar Armas Brancas*, e afetam quaisquer armas que toquem o portador do elmo. Armas encantadas têm direito a um teste resistido para evitar a destruição. O Narrador deve escolher o NA apropriado e o bônus com base na qualidade e na origem da arma.

Os elmos do terror — e muitos outros artefatos enfeitiçados recuperados do campo de batalha — normalmente são destruídos pelos Povos Livres. O personagem do jogador que guardar ou fizer uso de um item como esse será invariavelmente tratado como traidor do Oeste.

ANÉIS

*“— Para o Inimigo falta ainda
uma coisa que lhe dê força e sabedoria
para (...) cobrir todas as terras
com uma segunda escuridão.
Ele precisa do Um Anel.”
— Gandalf, A Sociedade do Anel*

Os Anéis de Poder encerram a mágica mais poderosa que já ganhou forma física na Terra-média, e não se trata de nenhum acidente tamanho poder ter sido instilado em tal forma. Introduzir poderes mágicos em espadas ou armaduras é arriscado, pois são artefatos de guerra, embainhados e guardados em tempos de paz. Instilar um cajado com poder é o costume de muitos magos, mas os cajados são pesados e óbvios quanto à mágica que contêm. Os anéis são comparativamente pequenos e universais entre os homens. Mesmo os anéis mundanos são imbuídos de grande poder simbólico; os anéis mágicos são de uma magnitude de poder ainda maior.

Os Anéis de Poder — o Um, os Três, os Sete e os Nove — são descritos em detalhe no livro básico de regras, nas páginas 198-201, e não são revisitados aqui. As seções a seguir descrevem outros anéis que podem ser usados pelos Narradores em suas próprias crônicas. Todos são descritos de acordo com as seguintes características:

DESCRIÇÃO: As características físicas do anel.

HISTÓRIA: Os incidentes da criação e da utilização do anel, bem como informações sobre como ele chegou ao seu paradeiro atual.

REGRAS: As regras do jogo que descrevem as capacidades do anel, seus poderes e efeitos sobre o portador. Esta seção também inclui algumas vezes o NA para testes da perícia Saber: Anéis de Poder com o objetivo de se pesquisar

o anel e descobrir-lhe a história e as capacidades.

USO: Como incorporar o anel no seu jogo e lidar com as dificuldades que podem ser encontradas pelo personagem que venha a usá-lo.

OS ANÉIS MENORES

“Menor” é uma expressão relativa; os Anéis Menores são artefatos mágicos poderosos, inferiores apenas se comparados ao Um, aos Três, aos Sete e aos Nove. Existem dois tipos de Anéis Menores. Os primeiros, e mais raros, são os Anéis Menores forjados pelos elfos de Eregion antes que os mesmos tivessem procurado a orientação de Sauron. Esses anéis são geralmente benéficos aos que fazem uso deles.

O segundo tipo, e mais comum, é representado pelos Anéis Menores criados pelos ourives élficos com as técnicas e os encantamentos ensinados por Sauron. Toda essa segunda classe de Anéis Menores mostra-se essencialmente hostil aos Povos Livres. Não bastasse sua tendência a corromper — como o Um Anel corrompeu Bilbo, como os nazgûl foram corrompidos e transformados no que são hoje, como os anões enlouqueceram de desejo —, os Anéis Menores são também cobiçados por Sauron, e é com impaciência que ele despacha seus servos com o objetivo de recuperá-los sempre que as jóias aparecem.

As informações que veremos a seguir discutem a gama de variações dos Anéis Menores em vez de descrever um deles em particular, permitindo ao Narrador desenvolver artefatos específicos adequados às circunstâncias de sua própria crônica.

DESCRIÇÃO: Sem exceção, os Anéis Menores são objetos belos criados em ouro, prata, platina, *mithril* e outros metais valiosos, às vezes com diferentes metais entrelaçados em desenhos intrincados. Muitos — mas nem todos — também recebem engastes de pedras preciosas, solitárias ou aos pares.

HISTÓRIA: Como discutido acima, alguns Anéis Menores foram criados

antes que Sauron passasse a auxiliar os ourives élficos, enquanto outros, criados posteriormente, foram corrompidos por seu poder. Durante a Guerra dos Elfos e Sauron, o Senhor do Escuro tentou reclamar o maior número possível de anéis de ambos os tipos. Assim, a maioria encontra-se nas mãos de seus asseclas ou em casas-fortes e câmaras de tesouro em Mordor. Contudo, muitos outros ainda se encontram espalhados pela Terra-média, como resultado das inúmeras guerras e conflitos entre os Povos Livres e Sauron. Alguns continuam nas mãos dos elfos que os criaram milênios atrás.

REGRAS: Os Anéis Menores conferem uma vasta gama de poderes — diz-se que não existem dois iguais. A virtude “típica” de um Anel Menor é permitir ao portador lançar um único encanto como se fosse uma habilidade, sem precisar fazer um teste de Fadiga. Outros, entretanto, conferem poderes diferentes de qualquer encantamento conhecido pelos Sábios. Entre estes poderes estão vida longa; efeitos de vantagens como Certeiro, Armadura de Heróis e Mãos Ferozes; e até mesmo habilidades não tão bem definidas, como uma probabilidade maior de prosperar nos negócios. Alguns anéis conferem mais de uma habilidade, embora sejam mais raros. Os Narradores devem lembrar que cada Anel Menor foi criado por um poderoso ourive élfico para algum propósito específico, e suas habilidades devem ser designadas com esse objetivo em mente.

Todos os Anéis Menores forjados depois de Sauron ter partilhado seu conhecimento com os elfos também tendem a corromper seus portadores, exercendo sobre eles um domínio similar ao do Um Anel sobre Bilbo. O mortal que vier a usar um deles tem de passar num teste de Força de Vontade contra NA 20 para livrar-se da jóia ou sujeitá-la a danos. Precisa passar num teste de Força de Vontade contra NA 5 para evitar atacar ou fugir de qualquer um que peça para vê-lo ou segurá-lo. Se um Anel Menor for tirado de seu portador à força, este tem de passar num teste de

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

Força de Vontade contra NA 15 para não enlouquecer de desejo pela jóia. Criaturas imortais, como os elfos, ignoram esses efeitos.

USO: Os Anéis Menores, apesar do nome, não são objetos triviais. Sua aparição numa crônica deve ser um acontecimento importante, e seu lugar na aventura deve estar relacionado à história dos Anéis Menores. Mesmo que a princípio os heróis não se dêem conta do que encontraram, a descoberta de um Anel Menor deve representar uma reviravolta na história e um marco em suas vidas. Geralmente, a descoberta de um Anel Menor também chama a atenção de mestres da sabedoria, mágicos, reis e asseclas da Sombra, de modo que, além do impacto dos Anéis Menores sobre os personagens que os encontram, o Narrador deve considerar outras pessoas na Terra-média que também procuram por esses tesouros.

ANÉIS DE COMANDO

DESCRIÇÃO: Esses anéis — que são numerosos — são feitos de aço simples para parecer um elo de corrente. Todos têm uma gema bruta e sem lustro engastada.

HISTÓRIA: Sauron criou os Anéis de Comando para consolidar seu domínio sobre orcs, trolls, orientais e outros seres sob seu comando. Presenteados a capitães sob seu serviço, a finalidade dos anéis era dupla. Seus portadores eram capazes de comandar os corações e as mentes daqueles que serviam sob suas ordens. Mas, além disso, permitiam que Sauron dominasse e controlasse os portadores. Desnecessário dizer que quem usar abertamente um desses anéis declara-se inimigo dos Povos Livres.

REGRAS: Os portadores desses anéis ganham a habilidade de usar à vontade o encanto *Comandar*, sem precisar fazer um teste de Fadiga. Essa habilidade, entretanto, só pode ser usada com os aliados do portador. Desse modo, um líder de bandidos que usasse um Anel de Comando seria capaz de reunir sob sua bandeira assaltantes da

mesma opinião e obter comando absoluto sobre eles, mas não conseguiria usar o anel para dominar um herói que lhe fizesse oposição. É assim que os servos de Sauron cooperam apesar de suas naturezas egoístas e briguentas. Muitos de seus capitães — o que, talvez, fosse de se esperar — abusam desses objetos para conseguir ganhos pessoais, divertir-se, resolver questões de vingança e forçar os comandados a realizar ataques suicidas e inúteis.

Além de sua capacidade de Comando, aqueles que usam esses anéis são completamente suscetíveis à vontade de Sauron. No início de cada dia, o portador pode fazer um teste de Força de Vontade contra NA 15 para resistir a esse controle até o sol se pôr, mas, se fracassar, Sauron poderá controlá-lo completamente.

USO: Os personagens podem enfrentar o que parece ser uma ameaça bastante mundana, como uma pequena incursão de orcs ou uma gangue de bandidos, apenas para descobrir que o líder de seus inimigos usa um Anel de Comando. Essa revelação indica um dedo de Sauron no ataque, e pode indicar um perigo muito maior do qual o ataque é apenas um sintoma.

ÉGIDE INVERNAL

DESCRIÇÃO: Feito de cristal azul e frio, com um pequeno diamante pálido engastado, este anel é gelado ao toque. Entretanto, quando usado, uma sensação de calor e conforto percorre o corpo de seu portador.



HISTÓRIA: Forjado pelo grande ourives élfico Celebrimbor como precursor dos Três, Égide Invernal caiu nas mãos do Senhor do Escuro durante a Guerra dos Elfos e Sauron. Ficou perdido durante muitos anos. Reapareceu quando foi retirado das mãos de um líder morto dos orientais por Gerefel de Valle, em 2911 TE, durante o Inverno Mortal. Pelo que Gerefel conseguiu descobrir, o oriental e suas forças haviam peregrinado rumo norte com suprimentos insuficientes para suportar o inverno que se aproximava. Durante muitos anos, o anel foi passado de um descendente de Gerefel a outro até ser perdido na Batalha dos Cinco Exércitos, juntamente com a residência de Gerefel, localizada a algumas léguas ao norte de Valle.

REGRAS: Égide Invernal oferece proteção contra o frio, a neve e o gelo. Seu portador sente-se confortavelmente aquecido mesmo nas condições mais frígidas. Ele recebe metade do dano de todas as formas de fogo, inclusive encantos que envolvam chamas, e sente-se igualmente à vontade mesmo no calor mais extremo. Além disso, pode fazer com que a temperatura ao seu redor caia repentinamente, impondo um modificador igual a -1 em todos os testes das pessoas num raio de 10 metros que não estejam extremamente agasalhadas.

O poderoso encantamento de Égide Invernal tem um preço. Sua influência refrigerante torna o portador apático e lento quando se trata de reagir a estímulos, impondo uma penalidade igual a -2 em todos os testes de Agilidade e Presteza. Além disso, o anel força o portador a procurar climas mais frios. Uma vez ao ano, ele tem de passar num teste de Força de Vontade contra NA 10, ou então procurar residência permanente pelo menos 10 léguas ao norte de seu lar atual.

USO: Égide Invernal pode estar agora nas mãos dos orcs das Montanhas Sombrias. Sua mágica po-

deria ajudar um líder a destituir competidores. Com a morte do Grão-Orc e o resultado da Batalha dos Cinco Exércitos, um orc com esse anel poderia rapidamente ascender ao poder nas Montanhas Sombrias e unir os orcs sob sua bandeira. Pode ser que os personagens tenham de recuperar esse anel e desencorajar o líder para impedir uma grande insurreição entre os orcs. Como o anel foi forjado sem o auxílio de Sauron, pode sobreviver à Guerra do Anel, ajudando a manter os orcs unidos em suas guerras contra os Povos Livres, apesar da queda de Sauron. Alternativamente, os personagens podem procurar a ajuda do anel para completar uma demanda épica. Os poderes do anel podem se revelar a única proteção possível numa jornada por regiões de grande calor ou frio.

ANEL DO HERDEIRO

DESCRIÇÃO: Forjado em aço simples, este anel recebeu o engaste de um único e pequeno rubi. Há uma representação estilizada de Meduseld, o palácio dos Reis de Rohan, gravada no aro do anel.

HISTÓRIA: Criado para ser uma insígnia real da Terra dos Cavaleiros, este anel passou de geração em geração entre a nobreza dos rohirrim. Normalmente, o herdeiro do monarca reinante portava esse anel. Essa tradição continuou até que o Rei Walda foi morto pelos orcs em 2851 TE. Desde então, o anel está perdido.

REGRAS: Se um inimigo da Terra dos Cavaleiros portar o Anel do Herdeiro, evocará toda a fúria dos cavaleiros de Rohan. Eles atacarão o vilão à primeira vista, esperando recuperar o legado de seu reino. Qualquer indivíduo ou grupo que recupere o anel e devolva-o aos donos de direito será ricamente recompensado. Além disso, ganhariam a vantagem Aliado (Terra dos Cavaleiros).

USO: O Anel do Herdeiro poderia ser um instrumento importante para os personagens que procuram conquistar a confiança dos rohirrim. Os personagens

poderiam ser encarregados por Folca, sucessor de Walda, de encontrar os orcs que mataram Walda e recuperar o anel em nome de Rohan. No caso de um jogo ambientado durante a Guerra do Anel, os personagens podem procurar o Anel do Herdeiro para ajudar a formar uma forte aliança entre Rohan e Gondor. Depois da guerra, os personagens podem precisar da ajuda do Rei Éomer em suas missões, algo que este anel certamente poderia angariar.

O SINETE DO REI DOS BRUXOS

DESCRIÇÃO: Este anel tem a aparência de uma argola de ferro simples que traz o padrão de uma coroa.

HISTÓRIA: Quando ameaçou o Norte, disfarçado como o Rei dos Bruxos, o Senhor dos Nazgûl deu esses anéis aos capitães de Angmar para simbolizar seu poder e sua posição. Tornaram-se um símbolo eterno do terror do Rei dos Bruxos e, mesmo nos últimos dias da Terceira Era, constituíam um símbolo eficaz do mal.

REGRAS: Quem exibir ostensivamente um desses anéis ganhará um modificador igual a +1 nos testes da perícia Intimidar (Medo) contra aqueles que reconhecerem a jóia. Esse efeito não é o resultado de mágica, mas da terrível reputação ligada a esses objetos.

USO: Os personagens que confrontarem os portadores desses anéis logo reconhecerão sua associação. Por outro lado, os personagens que ainda não sabem o que esses anéis simbolizam podem ter de procurar mestres da sabedoria que possam instruí-los. Depois da Guerra do Anel, um maquinador ambicioso e perverso poderia se apropriar do sinete do Rei dos Bruxos como uma maneira rápida e eficiente de conseguir apoio entre os servos dispersos da Sombra. Os personagens podem ficar alarmados ao ver os símbolos do Rei dos Bruxos novamente em uso, e parte da crônica pode girar em torno de se determinar se essa nova ameaça está realmente ligada aos nazgûl ou a Sauron.

CAJADOS

“Tudo o que Bilbo, sem suspeitar de nada, viu naquela manhã foi um velho com um cajado.”

— O hobbit

Nas mãos de um viajante, um cajado não passa de um bordão que facilita a caminhada ao longo de uma trilha rochosa e sinuosa. Embora um mago possa às vezes utilizar seu cajado de maneira semelhante, o verdadeiro valor do objeto reside em sua mágica. Todos os Cinco Magos portavam cajados e, do mesmo modo que um viajante se apóia num cajado simples para ajudar a suavizar suas jornadas, também os Cinco magos e suas contrapartes menos poderosas dependem de seus cajados para sustentar sua mágica.

É difícil exagerar a importância do cajado de um mago para aquele que o empunha. A destruição do cajado de Saruman foi uma poderosa declaração de seu banimento da ordem. Embora magos, mágicos e outros dentre os Sábios possam fazer mágica sem os cajados, esses objetos são tanto práticos quanto simbólicos de sua perícia e de seus feitos.

Os cajados são da competência dos magos: apenas os membros da ordem arcana fundada pelos Cinco Magos têm o talento e o conhecimento necessários para criar esses objetos prodigiosos. Os mágicos menores e os mestres da sabedoria geralmente carregam bordões, bengalas e objetos similares, mas nenhum deles acha-se impregnado com a mágica do cajado de um verdadeiro mago.

Um cajado é muito diferente de uma espada de fabricação élfica ou de uma couraça forjada pelos anões. Não se pode simplesmente apossar-se dele e fazer uso de seus segredos arcanos. Ao contrário, cada cajado é criado e carregado por um único mago capaz de usar

seus poderes. Nas mãos de alguém que não conheça magia, um cajado é uma vara de madeira. Um mágico menor pode conseguir acesso a algumas das capacidades do cajado, mas até mesmo um mestre da sabedoria ou mágico consumado consegue usar apenas os poderes menores do bordão.

O cajado de um mago reflete seu poder e suas habilidades. À medida que ele domina mais encantamentos e adquire mais conhecimento, seu cajado desenvolve novas capacidades para auxiliar sua magia e aumentar suas habilidades. Criar um cajado não é uma simples questão de entalhar um pedaço de madeira. A magia da Terra-média é sutil, uma arte mais que uma ciência. Um mago modela seu cajado carregando-o durante muitos anos e praticando sua magia. Assim como a magia sutil da Terra-média faz com que as regiões se tornem a imagem dos corações daqueles que ali vivem, um cajado se desenvolve de modo a espelhar os talentos mágicos de seu portador.

A habilidade Cajado da ordem dos magos continua a funcionar como descrito na página 113 do livro básico de regras, o que dá ao mago que a possui um bônus igual a +2 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga provocada pelo lançamento de encantos. A nova habilidade da ordem dos magos descri-

ta abaixo, Cajado de Poder, dá acesso às Habilidades dos Cajados descritas em detalhe a seguir.

NOVA HABILIDADE DA ORDEM DOS MAGOS: CAJADO DE PODER

O cajado de um mago — ou bastão, varinha ou objeto similar — desenvolve-se de modo a refletir seu poder e sua habilidade crescentes. Quando um mago escolhe esta habilidade, forma um elo íntimo com seu cajado, transformando um talismã pessoal, ou objeto sem valor, numa representação física de sua competência mágica. O mago ganha cinco opções de cajado para desenvolver as *habilidades de cajado* do bordão.

Um mago não deseja simplesmente que uma habilidade apareça. Ao contrário, o cajado a desenvolve em resposta à magia e aos feitos do mago. Quando um mago deseja uma nova habilidade de cajado, seu comportamento e seus feitos mágicos devem seguir o exemplo. Caso contrário, conseguirá apenas um mero bordão.

A escolha desta habilidade de ordem e o investimento de opções para adicionar habilidades ao cajado não afeta a habilidade básica do objeto de fornecer um bônus igual a +2 aos testes de Vigor para resistir à Fadiga provocada pelo lançamento de encantos, adqui-

rida quando o mago comprou a habilidade de ordem Cajado.

A menos que haja algo explicitado em contrário, um mago pode usar qualquer uma de suas habilidades de cajado com uma única ação.

O cajado de um mago é difícil de se quebrar. A magia que flui através dele fortalece sua forma e protege-o do dano. Um cajado não pode ser destruído por meios físicos mundanos, embora a magia poderosa, como um encantamento ou o fogo de um dragão, possa destruí-lo. Se o cajado de um mago for destruído ou perdido, ele pode adquirir um novo comprando novamente a habilidade Cajado de Poder e dedicando todas as cinco opções à criação de um novo cajado. A nova versão ganha então todas as habilidades e características do velho cajado do mago.

Além de perder um cajado por acidente ou de forma violenta, um mago pode ser privado de seu cajado e de seus talentos mágicos caso venha a trair um juramento ou sucumbir à Sombra. Quando um mago dá as costas aos seus antigos aliados de modo irrevogável e quebra seu juramento, seu cajado se espatifa e jamais poderá ser substituído. Ele perde para todo o sempre a capacidade de utilizar-se de magia e é expulso da ordem dos Cinco Magos em total desgraça. Ele não pode nem mesmo fazer feitiços, e qualquer outro tipo de magia está além de seu alcance. Jamais poderá criar um cajado e intitular-se mago. Todos os magos, do iniciado mais jovem ao Sábio mais competente, enfrentam esse destino terrível caso se desviem do caminho.

REQUISITOS: Lançar Encantos de Mago, Cajado, Poder dos Magos

APERFEIÇOAMENTO: Um mago pode selecionar esta habilidade mais de uma vez, ganhando cinco outras opções de cajado para cada uma delas. Em todo caso, um mago só pode ter um cajado por vez.

HABILIDADES DE CAJADO

Ao escolher as habilidades de cajado, o mago seleciona propriedades dentre as que se encontram listadas abaixo. Cada habilidade tem um custo que o mago tem de pagar com as opções de cajado disponíveis, bem como uma descrição de como a habilidade se manifesta. Cada habilidade é descrita em termos das características a seguir.

EFEITO: As regras do jogo para a habilidade de cajado.

CUSTO: O número de opções de cajado que o mago tem de investir para ter acesso à habilidade de cajado.

MANIFESTAÇÃO: Antes que uma habilidade de cajado possa se manifestar, o mago tem de completar um feito que a suscite no seu cajado. Mesmo depois do mago pagar o custo da opção de cajado de uma habilidade, esta só começa a funcionar depois que ele cumprir as exigências da manifestação.

APERFEIÇOAMENTO: Gastando opções de cajado adicionais, um mago pode aperfeiçoar ou acrescentar novas características às habilidades de um cajado.

FANAL DE ESPERANÇA

O cajado de um mago serve como símbolo de seu poder e de sua vontade. A mera aparição do cajado inspira esperança em seus aliados e desespero entre seus adversários. Como um estandarte reluzente, sinaliza a aproximação do mago e profetiza a destruição de seus inimigos.

EFEITO: Enquanto carregar seu cajado, o mago tem um bônus igual a +2 em todos os testes das perícias Inspirar e Intimidar. O mago deve gastar uma ação para segurar o cajado no ar e tentar seu teste de perícia. O mago pode usar essa habilidade apenas uma vez por cena ou batalha.

CUSTO: 1 opção de cajado

MANIFESTAÇÃO: Um mago precisa conseguir um sucesso extraordinário num teste da perícia Inspirar ou da perícia Intimidar para ganhar esta habilidade de cajado.

DEFESA

O cajado de um mago não apenas ampara sua mágica como pode ajudar a preservar sua vida. Em combate, ele empunha a espada numa das mãos e o cajado na outra, abatendo seus inimigos com a arma e evitando os golpes dos adversários com o cajado.

EFEITO: Em combate, o cajado do mago é considerado um escudo grande, mas não contra ataques a distância. Além disso, o cajado é leve e fácil de se manusear, dando ao mago o direito a uma defesa livre por rodada.

CUSTO: 2 opções de cajado

MANIFESTAÇÃO: Um mago precisa conseguir um sucesso superior ao se defender com seu cajado para ganhar esta habilidade. Este sucesso deve acontecer em batalha, e não enquanto ele pratica ou duela com um amigo.



TRAÇAR SINAL

Com a ponta de ferro de seu cajado, o mago pode deixar um sinal secreto que apenas ele e seus amigos são capazes de compreender. Outras pessoas não reconhecem as runas do mago. As marcas parecem absurdas à maioria dos circunstantes. Os amigos do mago imediatamente compreendem o significado do sinal.

EFEITO: O mago pode rabiscar uma mensagem breve sobre qualquer superfície sólida com um único sinal, que aparentemente não passa de uma runa indecifrável. O mago e quaisquer aliados designados por ele compreendem a mensagem do sinal, que pode ter a extensão máxima de 12 palavras. Os aliados escolhidos pelo mago compreendem o sinal mesmo que não falem a mesma língua, embora devam ser inteligentes o bastante para ler, ou apresentar potencial para a alfabetização. O sinal dura uma semana ou até o mago apagá-lo, golpeando-o com seu cajado. Um

mago pode ter apenas três sinais em existência ao mesmo tempo.

CUSTO: 1 opção de cajado

MANIFESTAÇÃO: O mago deve ter seis ou mais graduações em três línguas quaisquer antes desta habilidade se manifestar em seu cajado.

APERFEIÇOAMENTO: O mago pode ter três sinais adicionais em existência ao mesmo tempo. Um mago pode comprar este aperfeiçoamento mais de uma vez, ganhando três sinais adicionais a cada compra.

PADRÕES DE ENCANTAMENTO

Os magos que portam cajados usam-nos para focalizar e canalizar suas habilidades. A forma e o manejo do cajado fazem dele um instrumento ideal para os praticantes das artes arcanas. Com o tempo, a exposição frequente de um cajado aos encantamentos de um mago sutilmente altera sua forma, permitindo ao objeto produzir os efeitos de um encanto sem fatigar o encantador.

EFEITO: O mago escolhe qualquer encanto que conheça com NA de Fadiga menor ou igual a 5. Usando esta habilidade de cajado, ele pode lançar o tal encanto uma vez ao dia sem fazer um teste de Vigor para resistir à Fadiga. Além disso, o encanto não é contabilizado no cálculo do NA de Fadiga de outros encantamentos lançados pelo mago. Desse modo, um mago poderia usar esta habilidade de cajado e imediatamente lançar outro encanto sem se sujeitar à penalidade padrão sobre o resultado do teste por lançar encantos demais num breve período de tempo, ou por ter vários encantamentos em efeito ao mesmo tempo.

Padrões de Encantamento é uma exceção à regra de que apenas o dono do cajado pode colocá-lo em uso. Qualquer personagem com a habilidade de ordem Lançar Encantos pode lançar o encanto plasmado no cajado desde que o esteja carregando. Ele usa esses encantos como se fossem parte de seu repertório mágico, embora não possa utilizar nenhum encanto cujos requisitos não possa atender. O encantador faz o teste de Fadiga de praxe para

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

lançar o encanto e não ganha nenhum dos outros benefícios desta habilidade de cajado.

CUSTO: 1 opção de cajado

MANIFESTAÇÃO: O mago tem de conseguir um sucesso superior no teste de Fadiga realizado quando do lançamento do encanto com que deseja impregnar seu cajado. Ao fazê-lo, seu cajado ganha esta habilidade.

APERFEIÇOAMENTO: O mago pode comprar esta habilidade de cajado mais de uma vez, acrescentando, deste modo, a habilidade de lançar mais de um encanto. O mago também pode associar os efeitos a seguir aos encantos plasmados em seu cajado, ao custo de uma opção por efeito por encanto.

MÁGICA PERSISTENTE: Quando o mago lançar o encanto ele mesmo, ou por meio de seu cajado, a duração da mágica aumenta em 50% sem incorrer em quaisquer penalidades sobre o teste de Vigor para resistir à Fadiga.

Mágica Estável: Se o encanto plasmado no cajado de um mago tiver "Duração: concentração", a mágica do cajado permite que o encanto persista por cinco minutos depois de interrompida a concentração do mago.



CASTIGAR

Os magos na vanguarda de conflitos contra a Sombra têm com frequência de ajudar seus aliados em batalha. Embora sirva para reunir e apoiar os exércitos dos Povos Livres, o mago também pode ser forçado a assumir a vanguarda e liderar a investida. Nesses momentos, o cajado do mago pode ser uma arma poderosa, rompendo armaduras e dispersando os adversários diante dele.

EFEITO: Quando o cajado golpeia o oponente do mago, ignora dois pontos da armadura do inimigo e inflige 2d6+4 pontos de dano. Na verdade, esta habilidade de cajado funciona — em menor grau — com qualquer um que venha a usá-lo como arma: ignora um ponto de armadura (embora só provoque o dano normal de um cajado)

quando empunhado por outra pessoa que não o seu dono.

CUSTO: 1 opção de cajado

MANIFESTAÇÃO: Para que esta habilidade se manifeste, o mago precisa conseguir um sucesso extraordinário ao atacar com seu cajado em combate corpo-a-corpo.

FORÇA DO CAJADO

Do mesmo modo que um mago pode apoiar-se em seu cajado para dele extrair apoio físico, ele também pode contar com o cajado para fortalecer seu corpo e sua mente em face da fadiga irresistível. O mago extrai forças de seu cajado, revigorando seu espírito e permitindo-lhe dobrar seus esforços.

EFEITO: Ao recuperar Níveis de Fadiga, o mago reduz pela metade o tempo necessário para se recuperar completamente. Seu cajado recorre à mágica sutil da Terra-média para revigorar-lhe a mente e nutrir-lhe o corpo. O cajado pode ser usado dessa maneira para recuperar um total de três Níveis de Fadiga por dia.

CUSTO: 1 opção de cajado

MANIFESTAÇÃO: Para suscitar esta habilidade no seu cajado, o mago tem de chegar ao Nível de Fadiga Exausto depois de lançar encantos, ou envolver-se em atividades igualmente extenuantes.

RESISTÊNCIA DO MAGO

Apoiando-se em seu cajado e recorrendo à força interior e ao suporte proporcionado pelo objeto, o mago pode protelar os efeitos da Fadiga por algum tempo antes de sucumbir ao cansaço. O cajado do mago o ampara temporariamente quando seu corpo e sua mente começam a fraquejar.

EFEITO: Uma vez ao dia, o mago 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 devida à sua ação é adicionada imediatamente ao seu nível atual de cansaço depois de completada a ação.

CUSTO: 1 opção de cajado

MANIFESTAÇÃO: Esta habilidade de cajado aparece depois que o mago lan-

çar com sucesso um encanto, ou conseguir um sucesso superior em qualquer teste de perícia, teste de Fadiga para lançar um encanto, ou outra ação sob condições estafantes, apesar de estar sujeito a uma penalidade no resultado do teste igual a -4 ou pior devido à Fadiga.

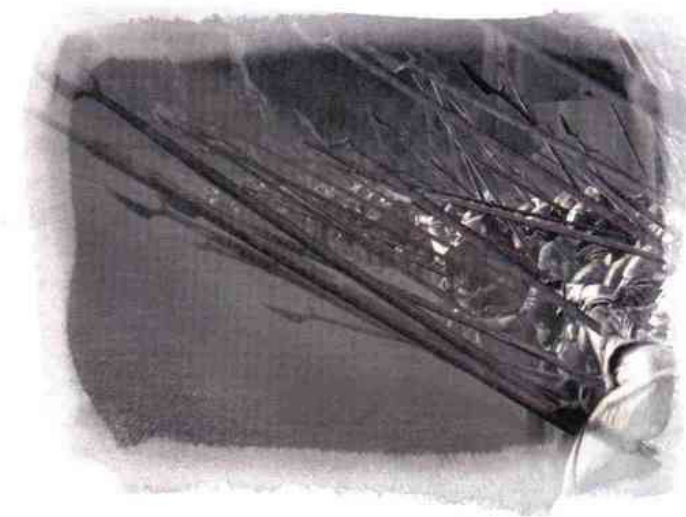
APERFEIÇOAMENTO: Um mago pode selecionar esta característica mais de uma vez, ganhando um uso adicional por dia a cada vez que o fizer. Entretanto, um mago nunca pode usar esta habilidade de cajado mais de uma vez a cada hora, independentemente de quantas vezes a comprar.

ARMAS

Há séculos a Terra-média é um lugar em conflito, e as ferramentas do conflito são armas de guerra. Existem muitas armas prodigiosas na Terra-média, mas em geral são de dois tipos: lendárias e mágicas.

As armas que desferem um golpe significativo num combate famoso geralmente assumem propriedades lendárias, tornando-se mais do que simples metal com o crescimento de sua fama. Toda vez que uma arma abater um adversário importante dos Povos Livres — um nazgûl, um dragão ou inimigo de poder similar — ganhará imediatamente a habilidade inerente de conferir um modificador igual a +1 para Inspirar ou Intimidar aqueles que reconhecerem a arma. À medida que abater mais inimigos terríveis, o modificador aumentará. Quando empunhada, a arma obviamente obriga o portador a anunciá-la ao ser desembainhada ou revelada, aumentando a probabilidade de ser reconhecida. Algumas armas lendárias também ganham outras habilidades, como bônus para os testes de Combate com Armas, bônus para outras perícias, ou a capacidade de ignorar a absorção de dano de uma armadura. Esses bônus tornam-se parte do legado da arma, a critério do Narrador.

Outros instrumentos de guerra são impregnados com dons poderosos desde a própria criação, um empréstimo de força sobrenatural para que a arma possa servir a um propósito mais



elevado. Tais armas são normalmente criadas com alguma necessidade específica em mente, como matar um determinado inimigo — um certo dragão, por exemplo — ou uma raça de inimigos, como os orcs. Embora muitas conferissem aos seus portadores simples bônus nos testes para esses fins específicos, a maioria também (ou em vez disso) tem efeitos de quantificação mais fácil. O brilho azul de Ferroada na presença de orcs é um exemplo. As diferentes possibilidades são tão numerosas quanto aqueles que as instilam.

Cabe ressaltar que uma determinada arma pode facilmente ser tanto lendária quanto mágica; na verdade, isso provavelmente acontece com alguma frequência.

AIGLOS

Gil-galad foi o último herdeiro dos reis noldorin no exílio, o líder dos Altos Elfos durante a Segunda Era. Sua longa lança, Aiglos, foi uma das maiores armas daquela era. Quando Gil-galad morreu combatendo Sauron ao final daquela era, Aiglos foi depositada na tumba juntamente com seu corpo.

Aiglos ("ponta de neve" ou "sincelo", em sindarin) 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. Aiglos também atravessa armaduras com facilidade. A absorção de dano de qualquer armadura é reduzida pela metade para fins de resistência ao dano provocado por Aiglos.

estão 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 fere os olhos dos orcs e leva o terror aos seus corações. O portador de Aiglos ganha um bônus igual a +5 nos testes da perícia Intimidar contra orcs quando a arma for 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 caso ele esteja tentando se esconder, eliminando todos seus possíveis bônus por se encontrar no escuro.

Aiglos já estava há muito tempo perdida à época da Guerra do Anel. 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 cair em poder da Sombra, entretanto, estará perdida.

FLECHAS NEGRAS

"— Flecha negra!

Deixei-a por último. Você nunca me decepcionou e eu sempre a recuperei."

— Bard, O Hobbit

Quando o reino de Valle ainda estava de pé e seu povo comerciava com os anões Sob a Montanha, seus soldados eram arqueiros de grande renome. Os anões, como sinal de amizade, fabrica-

A comprida haste da lança era feita da madeira de *mal-lorn*, escura e aromática, flexível o bastante para ser vergada, porém mais forte que o aço. Sua ponta brilha com uma luz azulada na presença de orcs, alertando o portador de que ele e seus aliados

ram flechas para os arqueiros de Valle: flechas grandes e longas, inteiramente negras, encantadas para jamais se partirem ou perderem o fio. Essas flechas prodigiosas eram reservadas para a batalha, valiosas demais para serem desperdiçadas na caça, e recuperadas com todo cuidado depois de cada uso. Tal era o poder do encantamento que cada flecha podia ser reutilizada sem dificuldade, salvo apenas se atingisse armaduras encantadas ou fossem cortadas por armas mágicas.

Quando da Batalha dos Cinco Exércitos, sabia-se da existência de apenas uma flecha negra, e esta se perdeu quando Bard a usou para matar o dragão Smaug. Mas pode ser que restem outras, e elas seriam uma grande dádiva para qualquer arqueiro e um poderoso tesouro para as pessoas das terras repovoadas de Valle.

AS LANÇAS DE BLADORTHIN

"(...) as lanças que haviam sido feitas para os exércitos do grande rei Bladorthin (morto muito tempo atrás) tinham uma ponta três vezes forjada, e suas hastes traziam graciosas incrustações de ouro."

— O Hobbit

Essas lanças, parte do tesouro de Smaug, reclamadas por Dáin e sua gente depois da Batalha dos Cinco Exércitos, foram criadas tempos atrás para um rei agora falecido e seus exércitos. Mas as lanças sobreviveram, e tal era a perícia com a qual foram feitas que séculos depois suas hastes ainda são fortes e suas pontas, afiadas. Cada lança acrescenta +1 aos testes de ataque em combate, +2 contra orcs.

O MACHADO DE DÁIN

Dáin Pé-de-ferro é o Rei Sob a Montanha, soberano dos anões e um poderoso guerreiro. Quando ainda jovem, vingou a morte de seu pai, Náin,

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

matando o soberano orc, Azog. Como resultado, o machado vermelho de Dáin ganhou fama própria. Desde aquele dia, o machado — uma grande arma com duas lâminas de aço avermelhado e cabo de carvalho — causa dano dobrado aos orcs e acrescenta +4 aos testes da perícia Intimidar contra essa raça quando nas mãos de um anão.

ESPADAS DOS DÚNEDAIN

“Para cada um dos hobbits escolheu um punhal, longo, em forma de folha e afiado, de um artesanato maravilhoso, trabalhado com formas de serpentes vermelhas e douradas.”
— *A Sociedade do Anel*

Essas armas brancas, também conhecidas como espadas tumulares, foram tiradas das Colinas dos Túmulos por Frodo e seus companheiros hobbits. Os punhais, que servem aos hobbits como espadas, foram criados pelos homens do Ponente tempos atrás, para serem utilizados contra o império maligno de Angmar e seu Rei dos Bruxos. As lâminas foram encantadas para serem usadas contra o mal e proporcionam +2 aos testes de ataque contra os servos de Mordor. O bônus sobe para +3 contra adversários sobrenaturais.



Mais leves que uma arma normal de mesmo tamanho, cada punhal é também extremamente resistente, e não pode ser quebrado, a não ser por meios sobrenaturais.

GROND

“Estivera sendo forjado por muito tempo nas escuras ferrarias de Mordor, e sua cabeça bedionda, moldada em aço negro, tinha o formato de um lobo voraz (...)”
— *O Retorno do Rei*

Sauron criou este ariete monstruoso para usá-lo no assalto a Minas Tirith durante a Guerra do Anel. O ariete é encantado e porta os encantos *Evocar o Medo*, *Estilhaçar* e *Fender*. *Evocar o Medo* é um efeito constante. *Estilhaçar* afeta quaisquer armas que tenham o ariete como alvo, danificando-as ao contato, e *Fender* é lançado toda vez que o ariete atinge o alvo escolhido. Devido ao seu tamanho, Grond requer no mínimo duas dúzias de orcs ou criaturas maiores para que seja empunhado com eficiência. Provoca 4d6/2d6 pontos de dano às fortificações.

HERUGRIM

“Háma se ajoelhou e apresentou a Théoden uma grande espada numa bainha trabalhada em ouro e adornada com pedras verdes.”
— *As Duas Torres*

Uma espada longa incrustada com pedras verdes, esta poderosa arma branca pertence a Théoden, o Velho, o Rei de Rohan e líder dos rohirrim. Quando empunhada sobre um cavalo, esta lâmina majestosa empresta ao portador um bônus igual a +1 nos testes de Combate com Armas e +2 em qualquer teste que envolva equitação.

Durante muitos anos, o conselheiro do rei, Gríma Língua de Cobra, manteve Herugrim em seus aposentos, supostamente salvaguardando a espada para Théoden. Na verdade, Língua de Cobra a mantinha longe do alcance de Théoden para reforçar o encantamento lançado sobre o rei, que envelhecia e ficava cada vez mais fraco.

GLAMDRING

Uma bela espada longa com runas élficas ao longo da lâmina e jóias no punho e na bainha, é a arma favorita de Gandalf, encontrada muitos anos atrás entre os tesouros dos trolls. O nome da espada significa Martelo do Inimigo, e ela foi criada pelos Altos Elfos de Gondolin muitos anos atrás, para que seu rei a utilizasse durante as guerras contra os orcs.

A espada tem três dons poderosos. Primeiro, confere ao portador um bônus igual a +5 nos testes de ataque contra orcs. Segundo, como muitas outras antigas espadas élficas, Glamdring emite um brilho azul na presença dessa criaturas abomináveis, e a luz se intensifica com a aproximação das mesmas. O alcance dessa detecção é de 500 metros e, a essa distância, a luz é fraca. Ao enfrentar orcs, entretanto, a lâmina torna-se uma chama azul, ferindo essas criaturas e proporcionando um bônus igual a +5 à perícia Intimidar contra as mesmas. Entretanto, isso nem sempre é uma vantagem, pois a luz da lâmina não pode ser controlada ou obscurecida, e pode denunciar quaisquer tentativas de dissimulação. Terceiro e último, Glamdring foi forjada para atravessar a armadura dos orcs, e é particularmente eficaz quando se trata de cortar metais. A absorção de dano de qualquer armadura é reduzida pela metade (arredondada a favor de Glamdring) ao resistir ao ataque de Glamdring, e correntes e cadeados de metal podem ser cortados com a mesma facilidade com que se cortaria madeira.

Gandalf raramente é visto sem Glamdring, embora seja possível que, durante sua provação — depois do confronto com o balrog — os dois te-

nham se separado. Se assim foi, o mago ficaria contente com o retorno da espada e estaria em grande débito com quem o ajudasse nessa demanda.

GÚTHWINË

"Então foi tomado de surpresa, e de uma grande alegria; jogou a espada para os ares à luz do sol e exultou ao apanhá-la de novo."

— O Retorno do Rei

Esta espada longa pertence a Éomer, Terceiro Marechal de Rohan e sobrinho do Rei Théoden. Confere ao portador +2 nos testes de ataque contra orcs, tamanho é o ódio de seu dono por essa raça, e +1 nos testes de Agilidade quando desembainhada. É uma arma renomada em Rohan e se, por qualquer motivo, a espada for separada de seu dono, todos os rohirrim honrariam e respeitariam aqueles que a devolvessem às mãos de Éomer.

ESPADAS DE MORGUL

"(...) que emitia um brilho frio. Conforme Passolargo a ergueu, eles viram que a lâmina estava chanfrada perto da extremidade, e que a ponta estava quebrada."

— A Sociedade do Anel

Entre as armas mais traiçoeiras de Sauron estão os punhais estreitos e as facas empunhadas pelos nazgûl e outros servos de sua predileção. Quando a lâmina perfura a carne, inflige 1d6-2 pontos de dano adicionais (mínimo de 1) à vítima, e a sensação é de que um dardo do mais puro gelo penetrou a carne. Isso se deve ao fato da ponta da lâmina quebrar-se sob a pele. Mas lá não permanece por muito tempo, pois a



ponta começa a se deslocar rumo ao coração da vítima.

Até a ponta ser removida, a vítima fica sujeita a uma penalidade igual a -2 em todos os testes, acima e além de quaisquer outras penalidades. Bem mais perigoso, entretanto, é o dano que a ponta da lâmina continua a provocar: mais 1d6-2 (mínimo de 1) pontos de dano a cada dia até que a vítima seja curada ou venha a morrer. A cicatrização de uma ferida dessas requer um teste de Cura contra NA 25.

A maior fraqueza das espadas de Morgul é que, pelo fato de serem inventos da mais pura Escuridão, não podem resistir à luz do dia. A lâmina dessas armas vira fumaça quando exposta ao sol, deixando apenas o cabo.

ORCRIST

"Reconheceram a espada imediatamente."

Ela matara centenas de orcs em sua época, quando os belos elfos de Gondolin os caçavam nas colinas (...)."

— O Hobbit

O par de Glamdring, o nome desta espada longa significa Fende-orc em sindarin. Foi encontrada no mesmo tesouro troll que Glamdring e reclamada por Thorin Escudo de Carvalho, Rei Sob a Montanha. Quando pereceu na

Batalha dos Cinco Exércitos, Thorin foi enterrado sob a Montanha Solitária, com Orcrist nua em suas mãos. Os anões dizem que a lâmina ainda alerta com seu brilho para a aproximação do perigo, e que, desse modo, Thorin ainda zela por eles.

Dáin e sua gente relutariam em se separar da espada, mas, se a necessidade fosse grande, talvez concordassem em emprestá-la, particularmente a outros anões. Esta espada possui as mesmas características de Glamdring e, de fato, as duas são muito parecidas.

FERROADA

Uma terceira espada foi encontrada no tesouro troll de onde saíram Glamdring e Orcrist. Também era de fabricação élfica, embora não tivesse um nome, pois era meramente uma espada curta, sem runas ou pedras preciosas. Esta espada foi reclamada por Bilbo Bolseiro, pois seu tamanho adequava-se à pequena estatura do hobbit, e ele a carregou durante toda sua longa aventura até a Montanha Solitária e de volta outra vez.

Ao enfrentar as aranhas gigantes da Floresta das Trevas, Bilbo batizou a espada de Ferroada, e mais tarde a arma conquistou fama ainda maior quando foi passada ao sobrinho de Bilbo, Frodo, o Portador do Anel. Ferroada, desde então, percorreu muitas das regiões da Terra-média e, embora mais de uma vez tenha se separado de Frodo, a espada sempre encontrou uma maneira de voltar ao seu dono. Possui as mesmas características de Glamdring e Orcrist, e acabou se tornando uma herança da família Gamgi.

A MAÇA DO REI DOS BRUXOS

Em tempos de guerra, o Senhor dos Nazgûl preferia uma maça negra. Essa grande arma de ébano, moldada em algum metal negro, é capaz de estilhaçar pedras e ossos com a mesma facilidade. A maça contém o encanto *Estilhaçar*, lançado ao contato. Também contém o encanto *Evocar o Medo*, pro-

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

jetado sempre que a arma é empunhada. Exige-se Força maior ou igual a 12 para se usar esta pesada arma com eficiência.

MISCELÂNEA

A Terra-média está cheia de muitos tipos de objetos prodigiosos. Os objetos não passíveis de uma classificação simples são descritos nas seções a seguir.

A PEDRA ARKEN

"A grande pedra brilhava diante de seus pés com uma luz própria, que vinha de dentro dela (...) dez mil faíscas de brilho branco, tocado pelas cores do arco-íris."

— O Hobbit

O maior tesouro dos anões da Montanha Solitária, esta grande jóia branca foi cortada da própria montanha e sua beleza natural realçada pela perícia dos anões. Emite uma luz branca e pura toda própria, comparável em intensidade a uma tocha grande, e duplica a radiância de qualquer luz nas proximidades, pois a iluminação é ampliada e refletida por suas inúmeras facetas. A Pedra Arken, porém, tem um lado perigoso, pois os anões que põem os olhos nela são tomados de desejo e

procuram possuir a gema em nome de seu povo acima de tudo o mais, a menos que passem num teste de Porte contra NA 20.

INSTRUMENTOS DOS ANÕES

"Era uma bonita harpa dourada, e quando Thorin a dedilhou a música irrompeu imediatamente, tão repentina e doce que Bilbo esqueceu todo o resto (...)."

— O Hobbit

Apesar de orgulhosos e beligerantes, os anões também são cheios de alegria e disposição, e apreciam a música e a dança. Por isso, não deve causar espanto que os anões tenham fabricado muitos instrumentos musicais, e que tais inventos tenham sido encantados com runas anãs. Um instrumento musical dos anões jamais desafina, e as cordas, os trastes, orifícios e palhetas nunca se quebram, apesar de décadas de maus-tratos.

Qualquer músico que venha a tocar um instrumento desses recebe +3 nos testes da perícia Trovar, e +2 nos testes da perícia Persuadir enquanto estiver tocando. Os instrumentos dos anões são muito apreciados por elfos e homens tanto quanto pelos anões, e alcançam preços escandalosos nas ocasiões esporádicas em que são vendidos.

BRINQUEDOS DOS ANÕES

"Havia brinquedos que eles nunca tinham visto antes, todos lindos e alguns obviamente mágicos."

— A Sociedade do Anel

Os anões adoram fazer todo tipo de coisas, simplesmente pela alegria de fazê-las e pelo prazer de dá-las a outras pessoas. Os brinquedos dos anões são renomados em toda Terra-média pelo absoluto assombro que eles produzem em crianças de toda sorte. Existem em todos os tipos de formas e cores. Muitos deles são capazes de movimento próprio, ou agitam-se ao comando de seus donos. Alguns simplesmente tocam uma melodia alegre quando solicitados. Outros rodopiam, saltam e cabriolam de maneiras formidáveis.

Quando um brinquedo anão é dado livremente a uma pessoa e aceito livremente, o doador ganha um bônus igual a +3 em todos os testes da perícia Persuadir (Cativar) realizados contra o beneficiário. Este efeito dura as 24 horas seguintes. Depois disso, o bônus cai para +1, mas continua até o beneficiário desfazer-se do brinquedo.

O FOGO DE ORTHANC

"Então houve um estrondo e um clarão de fogo e fumaça. (...) um buraco fora escancarado na muralha."

— As Duas Torres





Saruman criou muitas coisas assombrosas, mas também várias outras com finalidade letal. Nenhuma foi pior que o fogo explosivo conhecido como o Fogo de Orthanc.

O tal fogo é um pó que pode ser polvilhado sobre uma superfície, ou contra uma porta ou muralha. Quando aceso com pederneira e isqueiro, a substância se inflama, criando uma explosão súbita, como se o encanto *Fender* fosse lançado por alguém com Porte 10. Os infelizes surpreendidos num raio de 10 metros da explosão sofrem 8d6 pontos de dano, reduzidos, a critério do Narrador, por qualquer cobertura que as vítimas venham a ter. O pó é completamente destruído no processo, e deve-se aplicar mais um pouco do mesmo caso uma segunda explosão seja necessária. A incumbência de utilizar o fogo explosivo cabe aos uruks de Saruman, que só aplicam o precioso pó quando as fortificações se mostram imunes a assaltos mais convencionais.

A CORNETA DE GONDOR

Feita do corno de uma das selvagens Reses de Araw por Vorondil, pai de Mardil, esta corneta é usada pelo filho mais velho do Regente de Gondor e passada de geração a geração desde o início da Regência. O dúnadan que tocar a corneta ganhará um bônus igual a +4 na perícia Intimidar durante duas rodadas. Tocar a corneta requer uma ação.

Diz a lenda que se a Grande Corneta for tocada dentro 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. Porém, se estiverem muito longe para prestar socorro, pode ser inútil soar a corneta.

No início da Guerra do Anel, a corneta era carregada por Boromir, o primogênito e herdeiro de Denethor, Regente de Gondor. Ela seguiu com ele durante o tempo que Boromir pertenceu à Sociedade do Anel, mas foi partida ao meio quando de sua morte.

A CORNETA DE ROHAN

*"(...) uma corneta antiga (...)
confeccionada em fina prata (...)
nela os artesãos tinham desenhado velozes
cavaleiros, numa fileira que a contornava
da extremidade até a boca (...)."*

— O Retorno do Rei

Feita pelos anões tempos atrás e trazida do Norte por Eorl, o Jovem, o primeiro Rei de Rohan, esta corneta é uma herança de família dos soberanos de Rohan. Tocar a corneta requer uma

ação. Quando tocada, o som acrescenta +2 a todos os testes das perícias Intimidar e Inspirar realizados pelo dono em duas rodadas.

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."

— A Sociedade do Anel

O nome "Espelho de Galadriel" é apropriado, pois este revela ao consulente coisas do seu íntimo, ou coisas relacionadas aos seus próprios pensamentos. É um instrumento de auto-conhecimento mais do que de orientação, aumentando a consciência que se tem do devido lugar na grande tapeçaria dos acontecimentos. O Espelho proporciona discernimento em vez de informação.

A existência do Espelho de Galadriel não é de conhecimento geral, mesmo para grande parte dos elfos. Nem é provável que a Senhora convide heróis a fazer uso dele, a menos que ela acredite que eles estejam empenhados numa grande demanda de proporções realmente globais. Nem mesmo a Aragorn, o líder da Comitiva, foi concedido acesso ao Espelho — somente a Frodo e Sam, e apenas porque o destino de Lórien dependia do resultado de sua demanda.

Os Narradores que introduzirem o Espelho de Galadriel em suas crônicas ganharão um recurso valioso para o desenvolvimento do enredo. As visões conferidas devem ser específicas e detalhadas, mas não fáceis de se entender. Podem estar relacionadas a preocupações imediatas ou a acontecimentos de significado mais amplo. As visões do Espelho jamais devem dizer aos heróis o que fazer. Deve-se enfatizar a ambigüidade e a opção.

ANIMAIS CRUÉIS E MÁGICA PRODIGIOSA

MIRUVOR

"Logo que Frodo engoliu um pouco da bebida quente e aromática, sentiu nova coragem, e a sonolência pesada abandonou seus braços e pernas."

— A Sociedade do Anel

Miruvor, o licor de Imladris, é preparado por Elrond e seus mestres da sabedoria. Esse líquido miraculoso elimina toda a fadiga, desalento, fome e sede, e também ameniza a doença e a dor, embora o licor por si só não possa curar tais enfermidades. É raro, dado apenas àqueles que Elrond tem na mais alta conta e aos que ele considera precisar mais da ajuda da bebida.

O personagem que beber mesmo que apenas um gole de miruvor readquire automaticamente um Nível de Fadiga. Além disso, recebe um bônus igual a +4 nos testes de Vigor para resistir à Fadiga, aos efeitos da exposição ao frio, à sonolência etc. Os efeitos da bebida duram uma hora.

BEBIDA DOS ORCS

"Uglúk abriu um cantil com os dentes e derramou um pouco de líquido ardente na garganta de Pippin: ele sentiu uma queimadura forte fluir-lhe pelo corpo."

— As Duas Torres

A bebida dos orcs é forte, mas eficaz. Preparada nas profundezas das cavernas dos orcs, esta substância ardente permite àqueles que dela bebem ignorar as penalidades associadas a no máximo 2 Níveis de Ferimento, e os modificadores devidos à fadiga, náusea ou fome, até um máximo de -2. Os efeitos de cada gole duram 1d6+3 horas.

REMÉDIO DOS ORCS

"Então esfregou o ferimento com alguma coisa escura que retirou de uma caixa de madeira."

— As Duas Torres

Como no caso da bebida dos orcs, este medicamento é poderoso, mas nada suave. Feito a partir de lama misturada a mágicas dos orcs, o remédio órquico pode curar ao contato, embora tenha de entrar na ferida para fazê-lo. Quando aplicado a uma vítima da maneira adequada, o paciente readquire um número de Pontos de Ferimento igual a sua Saúde, recuperando efetivamente um Nível de Ferimento inteiro. Cada uso do remédio dos orcs produz na área tratada uma cicatriz com o mesmo tom castanho-escuro da lama seca. Este tratamento só pode ser usado uma vez numa determinada ferida e é encontrado apenas em posse de orcs. Os heróis que usarem voluntariamente esses remédios imundos têm de fazer testes de Corrupção contra NA 10 toda vez que isso acontecer.

A FLECHA VERMELHA

"Na mão trazia uma única flecha, adornada com plumas negras e com farpas de aço; mas a ponta era pintada de vermelho."

— O Retorno do Rei

A flecha vermelha não é uma arma, embora certamente possa ser usada como tal. Em vez disso, é um símbolo utilizado por Gondor e Rohan, uma convocação para a batalha e um pedido de toda ajuda e presteza possíveis. O portador desse símbolo é visto como

mensageiro da mais alta ordem, e ganha modificadores igual a +5 nos testes da perícia Persuadir ao tentar convencer pessoas virtuosas de Gondor ou Rohan a ajudá-lo.

ÁGUA DA FLORESTA DAS TREVAS

"— Não devem beber nem banhar-se na sua água, pois ouvi dizer que carrega encantamento, e causa grande sonolência e esquecimento."

— Beorn, O Hobbit

Essa água escura corre desde as profundezas da Floresta das Trevas, e sua fonte pode ser localizada ao sul da fortaleza sombria do Necromante, o que provavelmente explicaria o encantamento de suas águas. Quem beber do riacho ou nele se banhar é afetado como se os encantos *Sono* e *Esquecimento* tivessem sido lançados sobre ele. Testes resistidos contra os efeitos da água têm NA 20. Se engarrafada, a água retém sua potência mágica por uma semana inteira.

CAJADOS DAS MONTANHAS BRANCAS

Usados pelos homens das Montanhas Brancas e encantados com *Encontrar e Retornar*, esses cajados são feitos de lebethron, a madeira favorita dos carpinteiros e marceneiros de Gondor. Além de emprestar os efeitos do encanto acima mencionado àqueles que os carregam, esses cajados conferem aos usuários bônus iguais a +2 nos testes das perícias Escalar e Sobrevivência (Montanhas). Se perdidos, os cajados retornam às mãos de seus donos em 2d6 dias, a menos que a pessoa tenha deixado a área completamente. Possuir um desses cajados é considerado um sinal de amizade a Gondor e passaporte para percorrer o país mesmo em tempos de atribulação.

SENHOR DOS ANÉIS

RPG

"Nem todos os seus servidores e empregados são espectros! Há orcs e trolls, há wargs e lobisomens..."

— Gandalf, A Sociedade do Anel

Quem pode dizer o que se esconde nas regiões agrestes da Terra-média?

Armado com as informações contidas neste livro, você pode! Mesmo no mundo surpreendente da Terra-média há criaturas tão abomináveis que todos, com exceção dos mais poderosos, estremecem de medo à mera menção de seus nomes. Para ajudar a refrear as trevas, os Povos Livres possuem muitos recursos, mas nenhum tão vital quanto os poderes místicos instilados nos antigos artefatos utilizados por eles.

Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa apresenta os dois lados da batalha, revelando descrições completas e parâmetros de jogo para os maiores terrores do mundo — incluindo entre eles os nazgûl, olifantes, dragões e falcões-do-inferno — e os instrumentos mágicos com os quais os heróis os combatem.

Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa contém:

- Descrições aprofundadas e informações de jogo sobre dezenas de criaturas e animais da Terra-média, incluindo-se parâmetros detalhados para todos eles, das criaturas tumulares aos lobisomens.
- Um sistema detalhado para a criação de animais e criaturas originais, incluindo-se regras para equilibrar os confrontos com uma sociedade de heróis interpretados pelos jogadores.
- Discussões sobre as funções das criaturas, animais e artefatos no RPG *O Senhor dos Anéis*.

INADEQUADO PARA MENORES DE 12 ANOS

DECIPHER
The Art of Great Games

www.decipher.com



NEW LINE CINEMA

Visite: www.lordoftherings.net

América 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 pela New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Decipher Inc. Autorizada a usar: TM, ®, & © 2003 Decipher Inc. P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Todos os direitos reservados.



DEVDEC103584

ISBN: 85-7532-080-7

788575 320808

9