

o Senhor dos Anéis

2ª Edição

RPG



Júlio César da Silva

Editorial

Este livro virtual (ou E-BOOK) foi escrito originalmente por Júlio César “Gandalf” da Silva para a Equipe Valinor e foi adaptado para o RPG por Fabrício Botelho, que não está lucrando com nada aqui presente, pois a distribuição deste é gratuita.

As informações deste livro foram retiradas do maravilhoso site Valinor no endereço <http://www.tolkien.com.br>

Este livro utiliza o sistema de RPG aberto da Daemon, que pode ser encontrado no endereço <http://www.daemon.com.br>

Se você quer criar seu próprio RPG, não deixe de visitar esta página!

Copie este net-book em sua homepage e ajude a divulgar o Senhor dos Anéis e o RPG nacional.

Agradecimentos:

- Em primeiro lugar, ao JRR Tolkien, pois sem seus maravilhosos personagens, ambientação e imaginação, não estaríamos aqui para editar este RPG.
- Em segundo lugar ao Júlio César que fez a primeira edição deste net-book.
- Ao pessoal da Valinor, por toda a dedicação ao SdA e a todas as informações que disponibilizaram em seu site, servindo como guias para todos os fãs do escritor.
- Ao GiZmo, que ajudou a transformar em pdf para que o livro ficasse apresentável.
- Ao Marcelo Del Debbio, criador do melhor sistema de RPG do Brasil, que revisou as fichas de personagens para que fossem compatíveis com o sistema Daemon.
- A lista Arkanun, que sempre debate regras e idéias para sempre divulgar cada vez mais o RPG nacional tanto na internet quanto no mundo real.
- Ao Prof. Gilsmy e ao Rodrigo A. Grola, do Conselho Branco (<http://www.conselhobranco.com.br>) por todo o apoio e ajuda com nossas dúvidas.
- A todos os meus amigos.
- A todos que, como eu, amam Senhor dos Anéis e RPG.



Considerações

Não Venda Este Livro!

Este livro foi criado com o intuito de divulgar a obra de J.R.R. Tolkien e todo nosso trabalho como fanáticos por este maravilhoso mundo que é a Terra Média, pois não estamos ganhando nada por este livro e você também não pode ganhar nada por ele, além é claro da diversão.

Direitos Reservados:

Tudo aqui contido são somente para o uso de divulgação. As marcas, nomes e textos aqui citados pertencem as suas respectivas empresas e criadores.

Arkanun

Se você gostou deste netbook, eu recomendo que você adquira o livro ARKANUN 3a edição, da editora Daemon, que, na minha opinião, é um dos melhores RPGs sobre o período Medieval da Terra que já foram escritos e possui um dos melhores sistemas de RPG e de magia já publicados.

I ntrodução

Tolkien começou a escrever uma continuação para O Senhor dos Anéis. Tal continuação se passaria na Quarta Era, após a morte de Aragorn [mas como o texto é incompleto e não foi terminado, nem revisado existem alguns problemas de datação], quando uma espécie de “Culto Satânico” teria surgido na Terra-média, trazendo lembranças do antigo terror. O nome do novo conto é The New Shadow [A Nova Sombra] e não foi além de umas poucas páginas, pois segundo Tolkien, “não havia mais nada que valesse a pena ser dito”.

o texto nos fornece um novo fio de narração, onde novos heróis podem ser convocados para combaterem ou serem consumidos por esta nova sombra. Como fiz com as terras do leste em minha primeira adaptação de um universo Tolkieniano para RPG, o que apresento são apenas idéias e uma adaptação livre que de forma alguma é oficial ou que possa ser comparada com a obra do grande mestre.

deste pequeno relato de Tolkien abrimos a porta para que o mestre possa criar uma continuação digna das sagas Tolkienianas, tendo como fundo o seu rico universo e até mesmo personagens famosos [o que já não ocorreu na Campanha da Terra do Leste] que ainda permanecerão na Terra Média após a morte de Aragorn [como Celeborn].

adaptação é possível encontra não somente a historia, mas a descrição das regiões da Terra-média, seus lugares famosos e um guia para se mestra e contar grandes historias no mundo de Tolkien. A baixo você poderá encontra a relação dos capítulos que compõem esta obra. Em contado e Bibliografia você poderá achar informações adicionais a este trabalho.



Conceitos Básicos de RPG

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos termos usados no sistema de técnicas e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo de Tolkien. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai voar pela janela ou lutar contra um Orc.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se na última página deste livro, cada Jogador deve imprimir uma cópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character): Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação (ver Dados de Comparação).

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena” Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber para que lado foi aquele maldito Troll. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros.

IP (Índice de Proteção): A ‘armadura’ que seu personagem está utilizando. Protege apenas de golpes, não de ataques baseados em fogo, quedas, luz ou som...

A História conhecida da Terra-média

Muitos poucos foram os cronistas conhecidos na terra-média e a maioria dos relatos abaixo se baseia nos estudos e traduções feitos por Bilbo, Frodo e Sam em suas viagens pela terra-média. O livro vermelho escrito por eles continua sendo o livro básico dos que tem o domínio das tradições.

A maioria dos povos conhece poucos relatos sobre os acontecimentos antigos e se preocupam pouco com o futuro. Mas claro que existe algumas exceções e as lendas do passado sempre atraem grandes curiosos.

A primeira era

Neste período é as lendas antigas ganham forma e que o primeiro senhor do escuro, chamado Morgoth combateu os Noldor e os Valar. A princípio havia Eru, o Único, que os elfos chamam de Ilúvatar. Antes que tudo o mais fosse criado, Ilúvatar gerou de sua mente os Ainur, os Sagrados, e para eles construiu as Mansões Eternas nas Profundezas do Tempo. Cada Ainur compreendia uma parte da mente de seu criador e juntos eram Um e o Único, a sabedoria primordial e suprema que rege a vida. Aos Ainur, Ilúvatar propôs um tema primoroso, sobre o qual deveriam criar uma Música Magnífica, pois através desta, uma grande maravilha tomaria forma. Dentre os Ainur, porém, havia Melkor, a quem Ilúvatar concedeu maior conhecimento e poder. E ele possuía, além disso, um quinhão dos dons de todos os seus irmãos. E Melkor

ansiava por criar coisas de sua própria mente, e não subjugadas ao tema principal proposto por Ilúvatar. A partir desse desejo, Melkor entremeou na canção motivos de sua própria imaginação, provocando a chamada Dissonância de Melkor.

Então Ilúvatar levantou-se e ergueu a mão esquerda, fazendo surgir um segundo tema e nesse, o principal papel coube a Manwë, o mais nobre dos Ainur, para enfrentar a dissonância causada por Melkor. Finalmente, erguendo as duas mãos, Eru encerrou a canção. Ninguém poderia criar algo sem ter em Ilúvatar sua fonte primordial. E o Universo, criado a partir da Música dos Ainur foi revelado aos olhos destes e eles se maravilharam com sua visão.

A visão, entretanto, desapareceu. Era desejo de todos os Ainur que aquilo que eles viram se tornasse realidade. E, de fato, quando Ilúvatar disse “Eä! Que essas coisas Existam”, o Universo foi realmente criado, sendo conhecido por Eä, o Mundo que É. Mas nada que foi visto na Visão de Ilúvatar tinha ocorrido. As coisas estavam todas por acontecer e cabia aos Ainur fazê-las ocorrer. E muito eles trabalharam nos vastos espaços de Eä, até que finalmente Arda veio a surgir. Melkor, entretanto, fora expulso a princípio, pois seus desejos eram cheios de ambição e inveja.

No centro da Terra Média, sobre a Ilha de Almaren, no Grande Lago, os Valar construíram suas moradas, e lá descansaram de seus labores. A terra, entretanto, estava na penumbra, e para ilumina-la, foram construídas duas grandes lâmpadas. Na época anterior às Lâmpadas, Aulë, o ferreiro, na ânsia pelo despertar dos Primogênitos de Ilúvatar, esculpiu na pedra sete seres. E ninguém dentre os outros Valar soube desse fato. Estes eram os Sete Pais dos anões, e Aulë muito se alegrou com sua obra. Mas os anões não deveriam despertar antes dos Primogênitos de Ilúvatar, mas deveriam dormir sob as montanhas até que os elfos viessem ao mundo. Então Aulë levou os Sete Pais e deixou-os em diferentes lugares da terra, adormecidos, aguardando o momento certo para o despertar.

Entretanto, os olhos de Melkor voltaram-se para Arda novamente, e seu coração clamava por vingança. Foi então que numa época de festejos entre os Valar na Ilha de Almaren, Melkor veio pelo norte e sua sombra não foi notada graças à poderosa luz de Illuin. Ali, num local onde os raios da lâmpada eram frios e fracos, iniciou a escavação de uma grande fortaleza: Utumno; e lá passou a habitar. Com a vinda de Melkor, as coisas começaram a adoecer, criaturas eram deturpadas e monstros de chifres passaram a andar sobre a terra. Melkor, num golpe repentino, arrasou as imensas colunas e derrubou as Lâmpadas. E quando as colunas foram destruídas, a terra foi fendida e mundo tremeu. Após esse grande incidente, os Valar decidem abandonar a Terra Média, partindo para o oeste: para o continente de Aman. Então Yavanna plantou em Arda a semente de duas árvores, pois aquelas eram As Duas Árvores de Valinor, e delas irradiava uma luz de grande intensidade e imensa beleza.

Com a partida dos Valar para o oeste, Melkor tinha a Terra Média em suas mãos, e aquele lugar se tornou um antro de medo e terror onde sombras e criaturas terríveis vagavam na escuridão. Em Utumno reuniu os Balrogs, e seu reino espalhava-se cada vez mais em direção ao sul. A noroeste da Terra Média, Melkor construiu a fortaleza de Angband, o Inferno de Ferro, entregando o comando do lugar a Sauron, seu mais fiel servidor.



Os Elfos ou Primogênitos de Ilúvatar despertaram nos Dias da Bem-Aventura de Valinor junto à lagoa Cuiviénen, as águas do despertar. Mais tarde, com a mudança do relevo no mundo, Cuiviénen desapareceu e ninguém mais pôde retornar àquelas terras. Então aconselhados por Ilúvatar, os Valar foram até a Terra média confrontar Melkor e libertar os primogênitos da sua influência. Utumno, então, foi invadida e Tulkas perseguiu Melkor até as profundezas da fortaleza, e lutou com ele, derrubando-o e imobilizando-o com o rosto no chão. Então Melkor foi condenado a permanecer em cativeiro durante três eras na terrível prisão de Mandos. Melkor sempre dirigiu seu ódio aos elfos, pois foi por causa deles que a ira dos Valar veio do Oeste contra sua soberania na Terra-média. Essa foi a chamada Batalha dos Poderes, onde a forma do mundo foi bruscamente alterada.

Aos Elfos foi feito à escolha de deixarem as estrelas e a eterna escuridão da Terra Média para irem a terra dos Valar conhecidas como Aman. Desta forma os Elfos se dividiram pela primeira vez, pois nem todos desejavam deixar a Terra-média e entra na Luz Eterna das Terras Imortais. Os que permaneceram por amor à luz das estrelas foram chamados de Avari “os receosos”. Muitos ficaram em Beleriand. Assim, aqueles elfos que chegaram ao oeste e viram a luz das Árvores, foram chamados Calaquendi, os elfos da luz, ou Amanyar, os elfos de Aman. Aqueles que desistiram da Grande Marcha, tendo partido a princípio, eram os Umanyar, os elfos não de Aman; e todos os elfos que não viram a luz das Árvores, ou seja, os Umanyar e os Avari, foram chamados Moriquendi, os elfos das trevas. Mais tarde em Beleriand Elu Thingol se tornou rei e recebeu de volta seus irmãos Elfos que havia partido para Amam, sem saber que estes vinham sobre uma maldição.

Na segunda era do cativeiro, os sindar encontraram os anões, vindos do leste onde suas mais antigas mansões ficavam, e a maior delas era Khazâd-dûm, as “Mansões dos Anões”, chamadas pelos elfos de Hadhodrond.

Após ser libertado da prisão em Mandos, Melkor caminhou entre os elfos e transmitiu-lhes muitos ensinamentos, dos quais tiraram grande proveito. Logo, as palavras de Melkor começaram a despertar no coração dos noldor um desejo por domínios mais vastos, por novas terras, por novos conhecimentos. Não demorou muito para os noldor questionarem a atitude dos valar em trazer-los ao oeste. Melkor foi o primeiro a lhes falar dos homens, e isso foi uma vantagem para ele, pois deturpou o silêncio dos valar em relação àqueles. Assim os elfos acreditaram que os valar os mantinham presos no oeste para que os homens reinassem no leste, pois estes eram mais fáceis de subjugar do que os primeiros.

Fëanor era o mais talentoso dos elfos. Além de aperfeiçoar as letras que Rúmil criara, foi o primeiro a descobrir como fazer jóias maiores e mais brilhantes que as da terra. Mas a grande obra de Fëanor foram as três Silmarils. Eram esferas feitas a partir de uma substância chamada por Fëanor de silima, dentro das quais ele conseguiu encerrar a luz das duas árvores. Eram as mais belas jóias do mundo, e a elas o filho de Finwë muito se apegou. A cobiça de Fëanor, em conjunto com as palavras negras de Melkor o fizeram trair seus irmãos e a levantar sua espada contra eles. Fëanor foi então exilado para Formenos junto com suas jóias. Um dia, em segredo, Melkor foi até Formenos e falou com Fëanor, dizendo o que verdadeiras eram as palavras que ele lhe dissera. Mas quando Melkor fez menção às silmarils, Fëanor viu o desejo delas em seus olhos, e expulsou-o de sua casa, batendo com a porta no nariz do ser mais poderoso de Arda.

Melkor partiu para o sul e fez acordos com a aranha negra Ungoliant e retornou durante uma grande festa ocorria em Valimar,

e lá estavam os vanyar e os noldor, incluindo Fëanor, que viera de Formenos. Então, aproveitando-se da ocasião, Melkor e Ungoliant chegaram a Ezellohar, a colina das árvores. Lá Melkor feriu cada uma das árvores com sua lança negra e Ungoliant sugou toda a vida das mesmas, até a última gota de seiva vital. Esse foi o fim das Duas Árvores de Valinor, e agora sua luz estava presente apenas nas silmarils de Fëanor. O mundo escureceu novamente. A festa cessou, e um silêncio terrível cobriu o local. Do alto de seu trono, os olhos de manwë conseguiram atravessar a escuridão e ele avistou a Antiluz de Ungoliant. Então começou a perseguição e a terra tremeu. Yavanna se entristeceu pelo fim de sua maior obra, e disse que somente a luz contida nas silmarils de Fëanor poderia trazer a vida de volta às Árvores. Mas o coração do filho de Finwë se apegou às pedras, e as silmarils foram negadas à esposa de Aulë. E a nada Fëanor foi obrigado.

Foi então que mensageiros chegaram do norte, vindos de Formenos com más notícias. Disseram que Melkor esteve lá, roubara as silmarils e assassinara Finwë, rei dos noldor. De lá partiu para o leste, abandonando as Terras de Aman. A vingança de Melkor estava concluída.

Após estes acontecimentos, a fúria de Fëanor o fez assassinar seu povo e a liderar seus filhos de volta a terra média para confrontar Melkor. Por estas ações o destino da casa dos Noldor foi amaldiçoada e estes chegaram a Beleriand iniciando uma série de confrontos com Melkor. Fëanor por um tempo evitou contar ao rei Thingol que havia sujado suas mãos com sangue dos parentes do rei temendo ser repudiado. Mas a maldição aos poucos levou os Noldor a serem considerados assassinos e a morte do próprio Fëanor. Foram então a época da Primeira e segunda batalha [Também chamada de Dagor-nuin-Giliath, Batalha sob as Estrelas] contra Melkor, agora chamado Morgoth.

Quando os noldor partiram de Tirion em sua rebelião, os Valar estavam reunidos em conselho, comunicando-se um com o outro apenas pelo olhar, pois esta é a maneira dos Valar. Tomando a flor e o fruto da antiga árvore, Yavanna pediu a Aulë que criasse duas naves para elas. E assim se fez uma nau de prata para a flor e uma nau dourada para o fruto. Assim a nave de Tilion subiu aos céus vinda do oeste, e os elfos das Terras de Cá se regozijaram e cantaram com o surgimento da Lua. Para a nave do fruto de Laurelin, Arien foi a escolhida, pois era ela um daqueles antigos espíritos de fogo, e a luz de Laurelin não a queimava. Assim, quando Tilion já havia cruzado os céus sete vezes, e agora jazia no extremo leste, Arien surgiu no oeste, transbordando esplendor e brilho, revelando todas as terras do mundo diante de seus olhos. Assim nasceu o Sol, e quando seus primeiros raios chegaram às Terra de Cá, os Sucessores despertaram em Hildórien, eles que são os Filhos mais Novos de Ilúvatar, os homens. E o Sol foi chamado Ánar em Valinor; e Vasa pelos noldor. Por esta época, tendo dado luz ao mundo, os Valar abandonaram a Terra-média por um tempo, e isolaram Aman do resto do mundo.

Por quase um século, Morgoth manteve suas garras de ferro sobre a Terra Média. Finalmente os valar e Maiar não puderam mais tolerar sua maldade e no ano 601 eles vieram uma terceira e última vez para combater o Inimigo Escuro no cataclisma chamado Guerra da Ira e a Grande Batalha. Tão terrível foi este conflito que não somente Angband foi destruída, mas também todas as belas terras de Beleriand. E embora Morgoth tenha chamado seus monstros e demônios e ainda uma legião de Dragões, ele foi derrotado e jogado para sempre no Vazio. Embora esta vitória tenha tido o seu preço. Beleriand foi arruinada. As Montanhas de Ferro e as Montanhas Azuis partiram-se permitindo que as grandes águas entrassem no continente. Toda Beleriand foi inundada e finalmente afundou sob o mar do leste.

A Segunda era

A Segunda Era do Sol foi a Era dos Numenoreanos. Estes foram os descendentes dos Edain [Humanos aliados dos Elfos de Beleriand] da Primeira Era e aquém os Valar haviam contemplado com a recém criada ilha no meio do amplo mar entre a Terra Média e as Terras Imortais chamada de Númenor. Um presente por eles terem combatido Morgoth.

Estes foram os tempos sombrios para os homens na terra-média, mas os anos de glória de Númenor. Sobre estes eventos na Terra-média os registros são raros e breves, e as datas são freqüentemente duvidosas. Aos Numenoreanos foi concedido uma longevidade maior que a dos Homens comuns, e com o passar dos séculos sua força e saúde aumentou e seus navios percorreram todos os mares do mundo mortal. Númenor, freqüentemente traduzido como Ocidente, também era chamada “terra das dádivas”, “terra da estrela” devido a seu formato geográfico, ou Atlântê simbolizando o mito do continente perdido de Atlântida. O primeiro rei de Númenor foi Elros, filho de Eärendil e irmão gêmeo de Elrond Meio-elfo; isto se deve ao fato de no final da Primeira Era, quando aos gêmeos Meio-elfos foi dito pelos Valar que eles deveriam escolher seus destinos, Elrond escolheu ser dos Elfos imortais, enquanto Elros tornou-se rei dos Edain, mortais. No entanto, por ser Meio-elfo, foi-lhe concedida uma longevidade de 500 anos e ele governou como rei de Númenor até o anos 442 da Segunda Era.

Enquanto os Numenoreanos prosperavam em sua ilha, aqueles Altos Elfos que sobreviveram aos conflitos da Primeira Era e escolheram permanecer na Terra Média uniram-se sob a bandeira de Gil-galad, o último Alto Rei Élfico, no reino de Lindon. Esta sendo a única parte de Beleriand a sobreviver à destruição, encontrava-se nas duas margens da Baía de Lune. Com o passar dos anos, muitos desses Altos Elfos de Lindon vaguearam rumo ao leste e fundaram novos reinos. Senhores Sindar estabeleceram reinos entre os Elfos da Grande Floresta das Trevas e na Floresta Dourada de Lothlórien nos vales do Anduin. No oitavo século os Elfos Noldor de Celebrimbor estabeleceram o reino dos Ferreiros-Élficos de Eregion, pouco a leste do Reino dos Anões Kazd-dûm. No entanto os Elfos e Anões não foram os únicos a prosperar e crescer durante este período: Sauron, o Feiticeiro, permaneceu no mundo mortal e esforçou-se para suceder Melkor como Senhor Escuro da Terra Média.

No ano 1.000, Sauron secretamente começou a construir seu reino de Mordor, escravizando as raças bárbaras dos Homens do Leste e Sul e angariando Orcs e outras criaturas malignas para seu reino. Ele também começou a construir a Torre Negra de Barad-dûr. Assumiu uma forma agradável chamando-se Annatar, significando “doador de dons”, e tentou atrair os Elfos com sua sabedoria e poder. Somente Celebrimbor e os Ferreiros-Élficos de Eregion foram iludidos. Usando o poder combinado de magia e metalurgia, Sauron e os Ferreiros-Élficos cooperaram para a realização de muitas criações fantásticas. Perto do ano 1500, eles atingiram o auge de sua habilidade e sob a orientação de Sauron, iniciaram a forja dos Anéis de Poder. Em 1600, os Anéis foram concluídos; Sauron traiçoeiramente voltou para Mordor onde ele completou a construção de Barad-dûr e forjou o Um Anel, tornando-se então o Senhor dos Anéis.

Quando os Ferreiros-Élficos perceberam que haviam sido usados para ajudar Sauron a tronar-se o todo poderoso Senhor dos Anéis, eles se levantaram contra ele e travaram, de 1693 a 1701 a sangrenta Guerra dos Elfos e Sauron. Neste conflito Sauron matou Celebrimbor, destruiu a Eregion e expulsou qua-

se todos de Eriador. Os Anões de Kazad-dûm recuaram do conflito e fecharam suas portas ao mundo. A partir de então este reino ficou conhecido com Moria, a “fenda negra”. No terrível confronto a maioria dos Elfos de Eregion foi morta, restando apenas poucos sobreviventes. Estes foram conduzidos por Elrond Meio-elfo para as colinas ao sopé das Montanhas da Sombra, onde eles fundaram a colônia de Imladris, a qual os Homens mais tarde chamariam Rivendell [Valfenda].

Depois de sua vitória sobre Celebrimbor, Sauron reuniu suas forças e marchou contra Gil-galad em Lindon. No último instante, uma força poderosa de Numenoreanos juntou-se aos combatentes Elfos e tão forte foi o exército combinado que as legiões de Sauron foram totalmente esmagadas e ele foi forçado a recuar para Mordor.

No ano de 3261, os Numenoreanos desembarcaram uma armada enorme em Umbar e despachou uma força massiva que marchou para Mordor. Sauron viu que a força deles era maior que a sua e que não tinha chance de sobrepujá-los, e nem mesmo defender-se por força bruta. Mesmo assim, os povos da terra espantaram-se ao ver o Senhor do Anel descer de sua Torre Escura de Mordor e render-se a eles. Os Numenoreanos acorrentaram Sauron, levaram-no para sua terra e o aprisionaram em sua mais segura masmorra. Mas com astúcia, Sauron o que não havia conseguido com força bruta. Eles falsamente aconselhou os reis orgulhosos de Númenor e corrompeu-os de forma que eles mesmos tramaram contra os Valar. Tão completa foi sua vitória que os Numenoreanos ousaram erguer a maior frota de navios que jamais existiu e navegar para o oeste para travar batalha contra os Poderes de Varda. Por este ato, Ilúvatar causou a submersão da ilha de Númenor. As montanhas e cidades caíram, o mar ergueu-se em fúria e toda Númenor caiu em um abismo.

Juntamente com este cataclisma veio a Mudança do Mundo. As Terras Imortais foram colocadas além das Esferas do Mundo e ficaram para sempre além do alcance de todos, exceto os Escolhidos, que viajavam em navios Élficos pela Estrada Direta através das Esferas de ambos os Mundos...

Mas a Segunda Era não terminou com a imersão de Númenor no ano de 3319, nem tampouco a linhagem dos Numenoreanos foi totalmente extinta. Pois como o tempo e os contos falam, havia aqueles entre os Numenoreanos que, liderados pelos Príncipes de Anduinë, que se auto denominavam O Fiéis e se recusaram a abandonar os Valar e os Eldar. Liderados por Elendil, o Alto, eles navegaram com nove navios para leste, para as costas da Terra Média no momento do cataclisma. Estes eram os Dúnedain, os sobreviventes fiéis Numenoreanos, que estabeleceram os reinos de Arnor e Gondor sobre a Terra Média.

No entanto quase imediatamente houve desavença e conflito, pois, pelo poder do Um Anel, Sauron também escapou à imersão de Númenor e regressou a Mordor de onde tramou a destruição de todos os reinos restantes dos Elfos e Dúnedain sobre a Terra Média.

Em retaliação, a Última Aliança de Elfos e Homens foi formada, e o exército de Sauron foi destruído na Batalha de Dagorlad. Entrando em Mordor, a Aliança lançou um cerco sobre a Torre Escura por sete longos anos antes que Sauron fosse derrubado. Em seu último golpe, o Grande Rei dos Dúnedain Elendil e seu filho Anárion, junto com o último Grande Rei dos Eldar na Terra Média Gil-galad foram mortos. Mas Sauron também caiu e Isildur cortou fora o dedo de Sauron com o Um Anel. Com a conquista de Mordor, a destruição da Torre Escura, o banimento dos Espíritos do Anel e a queda de Sauron, no ano 3441, a Segunda Era chega a um fim.

A Terceira era

Os principais assuntos da história de Tolkien sobre a Terceira Era do Sol são a sobrevivência dos Reinos de Gondor e Arnor, e o paradeiro do Um Anel de Sauron, o Senhor dos Anéis. Ao final da Segunda Era, quando o Sauron, O Senhor dos Anéis foi sobrepujado, foi Isildur, o Grande Rei dos Reinos Unidos de Gondor e Arnor que cortou o Um Anel de sua Mão.

Na época isto pareceu à coisa certa, e a única maneira de destruir o poder do Senhor Escuro; no entanto uma que vez que o próprio Isildur apossou-se do Um Anel, uma parte de si corrompeu-se com seu poder maligno. Por mais forte e virtuoso que ele fosse, Isildur não pode conter-se diante de sua promessa de poder.

Mesmo estando ele próprio nas encostas da vulcânica Montanha da Perdição, no fogo onde havia sido forjado o Anel e o único lugar onde ele poderia ser destruído, ele não foi capaz de destruí-lo. Isildur sucumbiu à tentação e tomou o Um Anel como seu, e assim sua maldição logo caiu sobre ele. No ano dois da Terceira Era, Isildur e seus três filhos mais velhos estavam marchando para o norte pelos vales do Anduin quando a companhia foi emboscada por Orcs.

Esta foi a Batalha dos Campos de Lis da qual resultou na morte de Isildur e seus três filhos e a perda do Um Anel no Rio Anduin. As conseqüências desastrosas da perda do Um Anel significavam que o espírito maligno de Sauron não poderia ser levado ao descanso enquanto ele não fosse encontrado e destruído, enquanto que a morte do Grande Rei dos Dúnedain resultou na divisão do reino em duas partes: Arnor e Gondor.

De fato, como Isildur sucumbiu à tentação do Um Anel, sua maldição acabou recaindo sobre todo o povo dos Dúnedain. Esta maldição do Anel estendeu-se por toda a Terceira Era, pois o Reino Unido não poderia ser restaurado e reunificado até que o Um Anel fosse destruído e um único legítimo herdeiro [que tivesse o poder de resistir à tentação do Anel] fosse reconhecido por todo o povo dos Dúnedain. Só então poderia um Grande Rei governar novamente sobre o Reino Reunido dos Dúnedain.

Ainda assim, durante o primeiro milênio da Terceira Era, o poder do Reino do Sul de Gondor crescer a despeito dos constantes conflitos na suas fronteiras, e as invasões dos Orientais do quinto e sexto séculos. Pelo nono século, Gondor havia construído uma poderosa frota para unir-se ao poder militar de seu exército. Pelo décimo primeiro século, Gondor atingiu o auge de seu poder, recuando os Orientais até o Mar de Rhûn, fazendo de Umbar uma fortaleza de Gondor e subjugando o povo de Harad.

Embora o Reino do Norte de Arnor nunca tenha expandido suas fronteiras para além de Eriador, ele prosperou bem até o nono século. Neste período disputas internas resultou em sua divisão em três estados independentes, e estes finalmente acabaram lutando entre si.

No décimo segundo século, o espírito de Sauron havia retornado secretamente à Terra Média na forma de um único olho coroado de chama. Ele encontrou refúgio ao sul da Floresta das Trevas na fortaleza de Dol Guldur. Desta hora em diante, as forças do mal cresceram constantemente em poder através da Terra Média.

A partir do décimo terceiro século, Arnor foi constantemente reduzido em uma combinação de desastres naturais e brigas internas. No entanto a maior de suas maldições era o maior servo de Sauron, Senhor dos Espíritos dos Anéis, o Rei Feiticeiro de Angmar que manteve um estado de guerra contra Arnor por mais de cinco séculos. Finalmente em 1974 o Rei Feiticeiro assolou a última fortaleza de Arnor, Fornost, e Arnor deixou de existir como um reino. Depois da morte do vigésimo terceiro Rei de Arnor, a linhagem real continuou através dos Chefes tribais dos Dúnedain.

O declínio do Reino do Sul de Gondor através do segundo milênio da Terceira Era foi atribuído a três grandes tragédias. A primeira foi à guerra interna do quinto século. Esta foi uma sangrenta guerra civil que resultou em milhares de mortos, destruição de cidades, a perda da maior parte da frota de Gondor e o fim de seu controle sobre Umbar e Harad.

A segunda desgraça foi a Grande Praga de 1636, a qual Sauron lançou sobre Gondor e Arnor. Deste mal os Dúnedain praticamente nunca se recuperaram, pois desde então partes de seu reino permaneceram desabitadas para sempre. A terceira desgraça foram às invasões dos Carroceiros dos séculos dezenove e vinte. Estas invasões foram promovidas por Orientais fortemente armados e duraram quase cem anos. Embora os Orientais foram finalmente forçados a recuar e derrotados, eles enfraqueceram criticamente o já diminuído poder de Gondor.

Conseqüentemente, no ano 2000, o mesmo Rei Feiticeiro que havia destruído o Reino do Norte de Arnor agora erguia-se de Mordor. Com sua terrível horda ele atacou Gondor diretamente e tomou a torre de Minas Ithil, a qual ele renomeou Minas Morgul. No ano 2050 o Rei Feiticeiro assassinou o trigésimo primeiro e último Rei de Gondor. A partir de então estava sem um herdeiro legítimo para o trono e foi governado pela linhagem dos Regentes. Resumindo, Arnor tinha um rei sem reino e Gondor um reino sem rei. Mais tarde, inspiradas pela maldade de Sauron, houveram invasões progressivas e assaltos pelos Orientais, Balcloth, Southorns, Numenoreanos Negros, Corsários, Dúndlings e Hillmen contra os Dúnedain e seus aliados. Somado a isso houve o despertar do Balrog, o levantar de Dragões, as invasões dos Lobos e Wargs, e a geração dos novos maléficos Uruk-hai, os Olog-hai e os Meio-Orcs. Todos estes somados com a reunião de legiões de Orcs e Trolls que reconheciam Sauron como seu mestre.

Após mil anos da Terceira Era do Sol terem se passado, um navio Élfico veio pelo Mar Ocidental e aportou nos Portos Cinzentos. Neste navio estavam cinco homens idosos com longas barbas e grandes mantos. Eram mantos de várias cores, e cada Homem usava um chapéu alto e pontudo, botas altas e negras de viajantes, e carregavam um longo bastão. Estes eram os Istari, que os Homens chamaram de Magos; seus chapéus e bastões eram os símbolos de seus ofícios. Eram uma ordem e uma irmandade enviados para a Terra-média das Terras Imortais, pois foi percebido que um grande mal crescia nas Terras Mortais. Através de seus dois mais importantes membros : Gandalf e Saruman é que nasceu o conselho branco, que contava ainda com o Meio-Elfo Elrond e de Galadriel. Juntos eles passaram a combater Sauron.

Também através de Gandalf é que Bilbo um Hobbit da desconhecida terra do condado partiu com os anões em direção a Erebor para ali matarem o Dragão Smaug e recuperar o antigo reino dos anões. Nesta viagem Bilbo encontra o Um Anel. Ao fim da aventura o dragão é morto pelo arqueiro Bard e após uma guerra de Homens e anões contra Orcs e Wargs o reino de erebor é restituído. E Bilbo viveu por longos anos com o Um Anel sem saber de seu poder, até que em sua festa de aniversário de 111 anos ele deixou o condado, bem como deu o Anel a Frodo seu sobrinho.

Gandalf descobre a verdade sobre o Um Anel e junto com Frodo, Legolas o Elfo, Gimli o anão, Boromir o filho do regente de Gondor, Aragorn, também chamado de Passolargo e futuro Rei e mais 3 hobbits [Sam, Meriadoc e Peregrin] partem para destruir o Um Anel na montanha onde ele fora forjado. Durante esta saga, acontece a morte de Boromir seduzido pelo Um Anel e a revelação da traição do Mago Saruman e de suas batalhas contra Rohan e parte dos membros da comitiva do Anel [Aragorn, Legolas, Gimli, Meriadoc e Peregrin]. Saruman teve sua fortaleza

za em Insengar destruída e cercada pelos misteriosos Ents. Sauron então liberou sua horda contra Gondor e nos campos de batalha de Pelennor Théoden rei de Rohan morreu e Denethor tomado por sua loucura se suicida. O antigo Rei bruxo também é morto em combate com Éowyn e Meriadoc.

Por mais mil anos, o poder de Sauron cresceu enquanto que o dos Dúnedain diminuía. A culminação de todos os eventos da Terceira Era vieram no ano 3019 com a erupção da Guerra do Anel, quando Sauron o Senhor dos Anéis apostou tudo em sua feitiçaria e seu poder militar em uma investida para destruir os últimos dos Dúnedain [ou seja Aragorn] e lançar domínio sobre toda a Terra Média. Foi neste contexto que J. R. R. Tolkien baseou sua obra prima, a trilogia épica O Senhor dos Anéis.

É interessante observar como todo o peso destes três mil anos é ampliado nos dois anos, 3018 e 3019, com os quais a trilogia lida. Os eventos da Aventura e da Guerra do Anel são imbuídos de importância histórica, pois o leitor fica ciente que o fato de cada uma das ações dos personagens centrais é crítica para o desfecho de toda a era.

A Terceira Era chega ao fim quando o Um Anel é destruído: o império do mal de Sauron entra em colapso, os demais anéis de poder tornam-se inúteis, e o último herdeiro legítimo dos dois reinos Aragorn é coroado o Grande Rei do Reino Reunido dos Dúnedain. Existe a resolução não somente do romance, mas da Terceira Era como um todo. De fato existe um senso de término de todos os conflitos de todos os 37.063 anos da história de Arda.

A Quarta era

Depois da queda da Torre Escura e do desaparecimento de Sauron, a Sombra foi retirada de todos os corações dos que se opunham a ele, mas o medo e o desespero tomaram seus servidores e aliados. Três vezes Lórien foi atacada por Dol Guldur, mas, além da coragem dos elfos daquela região, o poder que lá morava era forte demais para ser derrotado por quem quer que fosse, a não ser que o próprio Sauron atacasse Lórien. Embora as orlas da bela floresta tenham sido seriamente danificadas, os ataques foram repelidos; quando Sauron desapareceu, Celeborn avançou e conduziu o exército de Lórien pelo Anduin em muitos barcos. Tomaram Dol Guldur, e Galadriel derrubou suas muralhas e pôs a descoberto suas cavidades; a floresta foi purificada.

No norte também houvera guerra e maldade. O reino de Thranduil foi invadido, e houve uma longa batalha sob as arvores e uma grande devastação causada pelo fogo; mas no fim Thranduil conquistou a vitória. E, no dia do Ano Novo dos elfos Celeborn e Thranduil encontram-se no meio da floresta; deram então um novo nome a Floresta das Trevas, Eryn Lasgalen, A Floresta das Folhas Verdes. Thranduil tomou toda a região norte até as montanhas que nascem na floresta como seu reino e Celeborn tomou toda a floresta do sul abaixo dos Estreitos, dando-lhe o nome de Lórien Oriental. Toda a ampla floresta intermediária foi doada aos beornings e aos homens da floresta.

Mas, após a passagem de Galadriel dentro de alguns anos Celeborn ficou cansado de seu reino e foi para Imladris [Valfenda] morar com os filhos de Elrond. Na floresta Verde os elfos da Floresta não foram mais molestados, mas em Lórien melancolicamente sobreviveram apenas alguns do antigo povo, e já não havia mais luz ou música em Caras Galadon [antiga sede de Lórien].

Ao mesmo tempo em que grandes exércitos cercavam Minas Tirith, um exército dos aliados de Sauron, que por muito tempo ameaçara as fronteiras do rei Brand, atravessou o rio Carnen, e Brand foi expulso de volta para Valle. Ali teve auxílio dos anões de

Erebor, e houve uma grande batalha aos pés da Montanha. Durou três dias, e no final o rei Brand e Dáin Pé-de-Ferro foram ambos mortos, ficando a vitória para os orientais. Mas eles não puderam tomar o Portão e muitos, tanto homens quanto anões, refugiaram-se em Erebor, onde resistiram a um cerco.

Quando chegou a notícia das grandes vitórias no sul, o exército do norte de Sauron se encheu de desânimo; os sitiados irromperam e os expulsaram, e uma parte deles fugiu para o leste e deixou de molestar Valle. Então Bard II, filho de Brand, tornou-se rei de Valle. Thorin III, Elmo de Pedra, filho de Dáin, tornou-se rei-sob-a-montanha. Ambos enviaram embaixadores para a cerimônia de coroação do rei Elessar, e seus reinos permaneceram sob a proteção do Rei do Oeste.

Gimli, filho de Glóin, é famoso, pois foi um dos nove Caminhantes que partiram com o Anel, e ficou na companhia do rei Elessar [Aragorn] durante toda a guerra. Foi chamado de Amigo-doselfos devido a amizade com Legolas, filho do rei Thranduil, e por causa de sua reverência pela Senhora Galadriel.

Depois da queda de Sauron, Gimli trouxe para o sul uma parte do povo dos anões de Erebor, e tornou-se Senhor das Cavernas Cintilantes [localizada em Rohan]. Ele e seu povo realizaram grandes trabalhos em Gondor e em Rohan. Para Minas Tirith forjaram portões de mithril e aço, substituindo aqueles que foram destruídos pelo Rei dos Bruxos.

Legolas, seu amigo, também trouxe para o sul alguns elfos da Floresta Verde, e eles moraram em Ithilien, que se tornou outra vez o lugar mais belo de todas as Terras do Oeste. Quanto o rei Elessar entregou sua vida, Legolas e Gimli partiram da terra-média e navegaram atravessando o Mar. Os Reinos de Ithilien ficaram sobre a guarda e governo do Príncipe Faramir, irmão de Boromir e de sua esposa Éowyn irmã de Éomer o governante de Rohan após a morte de Théoden nas batalhas de pelennor. Ali a paz foi conquistada e muito prosperou.

Na época de Éomer, os homens da Terra dos Cavaleiros desejaram paz a tiveram, e o povo cresceu nos vales e nas planícies, e seus cavalos se multiplicaram. E Éomer honrou o juramento de seu antepassado Eorl em ajuda Gondor que mesmo após a destruição de Sauron o rei do oeste teve que subjugar muitos antes que a paz definitiva fosse conquistada. E, para onde quer que o rei Elessar conduzisse uma guerra, o rei Éomer o acompanhava, e além do Mar de Rhûn e nos distantes campos do sul o trovão da cavalaria dos rohirrim foi ouvido, e o cavalo Branco sobre Verde tremulou em muitos ventos até Éomer ficar velho.

Nos dias seguintes à sua coroação, o Rei Elessar sentou-se em seu trono no palácio dos Reis e pronunciou seus julgamentos. Embaixadas vieram de muitas terras e povos, do leste e do sul e das fronteiras da floresta das Trevas, e da Terra Parda no oeste. E o rei perdoou os orientais que se haviam rendido e os mandou embora em liberdade, e fez as pazes com o povo de Harad; os escravos de Mordor ele libertou, dando-lhes todas as terras ao redor do lago Núrnem, para que lhes pertencessem.

Mesmo restabelecendo a união de Gondor ao sul com Arnor ao norte, a região do condado teve uma atenção em especial do rei Elessar. No ano de 1427 [do calendário do Condado] o rei Elessar promulgou um edito proibindo que os homens entrem no Condado, o qual se torna uma Terra Livre sob a proteção do Cetro do Norte. Samwise se torna prefeito por inúmeras vezes, bem como Peregrin se torna “O Tûk”. Em 1436 o rei Elessar viaja para o norte e mora por um tempo ao lado do lago Vesperturvo. Por fim em 1452 o Marco Ocidental das Colinas Distantes até as Colinas das Torres [Eryn Beraid], é anexado ao Condado mediante uma doação do rei. Muitos hobbits se mudam para lá, inclusive Fastred esposo de Elanor filha de Samwise. Através de

Fastred e Elanor se origina os Lindofilhos das Torres, das colinas das Torres e guardiões do Livro Vermelho [onde as histórias e relatos da Terra-média estão anotados] após a passagem de Sam pelas Torres e pelos Portos Cinzentos.

Com a passagem de rei Elessar, os 9 companheiros que se juntaram para enfrentar Sauron e destruir o Um anel deixam por fim a Terra-média. Longos anos viveu Elessar que por fim deixou a coroa alada de Gondor e o cetro real de Arnor a seu filho Eldarion que então Reinou. Estes foram os últimos anos de paz e prosperidade. Cerca de 122 anos após a queda de Sauron.

Mesmo tento o rei Elessar conquistado a paz com os povos do leste e de Harad, bem como limpado o mal de Mordor o eterno inimigo jamais foi destruído. Em Umbar um pequeno grupo de resistência ainda manteve o ódio aceso, conhecidos como A irmandade de Malithôr [em reverência ao antigo lacaio de Sauron que influenciava a região de Umbar durante o governo de Isildur e mais tarde foi chamado de a boca de sauron].. No passado aquelas terras eram influenciadas pelo Numenoreanos Negros que serviam a Sauron. Ali uma antiga legião de seus descendentes se escondeu após a queda de Sauron e por gerações espalhou seu ódio e corrupção por toda Umbar. Através de seus atos e influências guildas de assassinos, piratas e ladrões sobreviveram e perpetuaram suas ações. Estas guildas agiram durante o governo do rei Elessar em secreto se especializando em furtos pelas estradas e em infiltrar e assassinar os ricos e poderosos. Muitos de seus membros são trinados com fervor religioso contra o reino unido de Gondor e Arnor. A Guilda mestre mantém seus domínios escondidos em Umbar, onde exerce um pequeno controle através do medo sobre seu governante Humentor II.

Após a passagem do rei elessar as temidas hordas de Orcs e Wargs ressurgiram de Moria, clamando novos domínios nas antigas terras de Lóriem, profanando seu solo e destruindo muito do antigo povo. Ali entre a floresta e as Montanhas os viajantes passaram a temer a ousadia do povo negro que utiliza seu covil negro em Moria como base de operações. Por mais que o Rei envie suas tropas contra tais criaturas, o temor pelo reino perdido dos anões é maior. Para muitos anões das Cavernas Cintilantes sentem que chegou a hora de juntos tombarem e recuperarem o reino perdido. Mesmo assim, poucos aceitam que esta possibilidade seja totalmente viável. Outros contudo partem em secreto para espionar ou mesmo encontra um grupo que tenha coragem de se aventurar neste reino maldito. Tal sonho é visto como a ruína definitiva dos anões.

Aos poucos o mal retorna sobre a terra-média colocando em perigo antigos locais de poder e plantando a semente da discórdia entre o povo do reino unificado. O mal que antes agiu de forma poderosa, agora caminha com cuidado espalhando sua macula entre todos que já esqueceram suas antigas tramóias ou renegam o passado de histórias fantásticas. Em Minas Morgul uma estranha chama voltou a queimar e a muitos em Ithilien clamam de medo ou se recolhem sem seu antigo príncipe para protegê-los. O medo aos poucos tem dividido os fieis seguidores do novo rei. E as antigas tradições parecem estar se perdendo. Consumidas pelo mal que cresce nos corações dos homens.

Assim uma nova sombra parece estar cativando o coração dos temerosos e descontentes com o novo rei e o futuro. Uma voz maligna ao mesmo tempo em que sedutora se espalha entre todos os que viram suas costas para a justiça dos reis do oeste. Um sussurro nas trevas chamado “Herumor”! Ao sul, nos postos do Pelegir e Ethir pescadores e homens competentes tem desaparecidos, enquanto o rei não consegue estabelecer um porque. Aos poucos o medo e descontentamento se espalham. As costas de Umbar se tornam perigosas.

Eldarion tem se reunido constantemente com seus conselheiros, mas no fundo se sente ressentido, pois não conta com os grandes conselheiros de seu Pai que partiram para o oeste. Seus esforços para contactar o povo de Valfenda tem encontrado serias derrotas. Esta nova sombra parece estar se alastrando em secreto, como um veneno que aos poucos consomem os mais fracos e deixa na fila os mais fortes.

Ao extremo norte das Montanhas das Sombras, na região de Gundabad a terra tremou quando os gigantes de pedras que habitavam os picos da região desceram e tomaram o caminho que ligava o oeste [Arnor] e o leste [as montanhas cinzentas e Erebor]. A tempos não se ouvia falar deles, pois ficavam no alto das montanhas atirando pedras uns aos outros. Mas desta vez eles estavam, organizados e tomaram toda a região matando os que ousavam aventura-se por ali. Assim não havia pelo norte nenhum caminho para o oeste a não ser enfrentar A Trilha da Montanha, um caminho de pedras escorregadias, vento e neve. A maioria evitava-o a muitos anos.

Novamente as tropas do Rei marcharam contra os gigantes e pouco fizeram pois suas moradas são encravadas na montanha de onde saem apenas para lançar suas pedras e gritar junto ao vento frio e as tempestades de raios que cobrem a região. E assim o caminho de Gundabad se tornou sinônimo de medo. Com isto na antiga região de Angmar novas hordas de Orcs e Trolls passaram a habitar a região depreendendo ataques contra viajantes. Do povo de Angmar conhecemos apenas seu território e algo de sua história; não conhecemos sequer uma palavra que tivesse pertencido à sua linguagem. Eles foram um de vários povos que surgiram e declinaram na história do Oeste, e agora os únicos relatos deles que sobreviveram foram entre os descendentes de seus inimigos os dúnedain. E este mesmo povo estava sendo forjado a servi aos Orcs e Trolls, cujo ódio por terem passados anos escondidos e sendo perseguidos era grande.

Com o norte ameaçado e tomado por seres negros, e o sul sitiado por mistérios e saques de ladrões e piratas, as forças do Reino unido se dividiam em diversos postos que juntos não conseguiam manter afastado para sempre o mal que se espalhava. E assim muitas famílias, cujos antepassados foram mortos ou derrotados pelo Rei Elessar passaram a se aliar em secreto, renegando o juramento de paz e ameaçando novamente se levantar. O mal ainda ardia seus corações e eram principalmente habitantes de Harad distantes e Orientais da região do mar de Rhûn. Muitos atacavam e passaram a submeter o povo simples do lago Núrnem, antigos escravos de Sauron, a ataques constantes. Ali o medo ainda imperava, mesmo com a Torre Negra destruída. Muitas lendas falavam dos monstros que viviam sobre as Ephel Duath e cultuavam a Rainha das Sombras.

A não mais do que 5 anos o grande inverno trouxe prejuízo aos habitantes do sul. Faltou comida o que enfraqueceu o Reino Unido e colocou o rei Eldarion em dificuldade com seu povo. De longe ele podia ver que novos conflitos chegariam a sua casa. O povo Gondor ainda lhe era fiel, mas as vastas terras de fora escondiam o mal que crescia invisível ou traiçoeiro. É nestes primeiros 20 após a morte de Rei Elessar é que se conta as histórias da Nova Sombra e de talvez o último reinado do Reino Unificado.

Criação de Personagem

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste, para haver uma coesão à história e o grupo.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir os seus poderes, e os seres poderosos que se escondem.

Você, por outro lado, conhece mais sobre a Terra Média (porque leu os livros ou assistiu o filme).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem orcs, trolls e balrogs, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los, ou terá poder para isso.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie!

O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiam demais nas informações contidas aqui podem se arrependem mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a campanha escolhida. O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Passo 2: Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida. Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?

7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Quem foi seu mestre.
14. Quem o ensinou as suas primeiras técnicas?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem-exemplo será o Guerreiro Tolien, atualmente com 25 anos. Tolien nasceu em Mildenor (uma pequena cidade que inventamos, próxima da fronteira do condado dos hobbits) e decidiu aventurar-se pelos campos desde cedo, em companhia de alguns amigos que se denominavam "O Aventureiros de Mildenor".

Passo 3: Atributos

Os Personagens possuirão 101 pontos para distribuir em seus oito Atributos da maneira que desejarem.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original.

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor	Teste (%)
Fr	12	48
Con	13	52
Dex	11	44
Agi	14	56
Int	12	48
Will	14	56
Per	10	40
Car	15	60
Total	101	

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o Jogador decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

Ambidestria (2)
Pontos Heróicos (2)
Arma Mágica (1)

Passo 5: Profissão e Perícias

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens).

Uma profissão não é obrigatória.

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

Pontos = 10 x Idade + 5 x INT

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Tolien possui 25 anos e INT 12 (310 Pts no total).

Perícias:	Gasto	Atributo	Total
Camuflagem (Per)	20	10	30
Herbalismo	30	-	30
Alquimia	30	-	30
Armadilhas (Int)	30	12	42
Furtividade (Agi)	50	14	64
Total	160		

Passo 6: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa.

Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.)

Tolien gastou 160 dos 310 pontos. Sobraram a ele 150pts:

Perícias:	Gasto	DEX	Final
Briga	30/20	11/11	41/31
Espada	30/30	11/11	41/41
Adaga	20/10	11/11	31/21

Estes valores (Finais) serão usados durante os combates, para testar os ataques e defesas do Personagem.

Passo 7: PVs, PHs e IP

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima, somados a +1 ponto por nível.

Pontos Heróicos dependem do Aprimoramento.

O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando.

*Tolien é um personagem iniciante, portanto do primeiro nível. Ele possui 14 PVs, 2 PHs. Como ele utiliza uma armadura de couro, seu IP é 2. A notação que usamos em uma ficha para PVs e PHs é PV+PH. No caso de Tolien, ficaria assim:
PVs: 14 + 2*

Passo 8: Equipamentos

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Tolien possui poucas posses. Uma propriedade em sua cidade natal, onde residem seus pais e sua irmã menor Katya. Possui seu cavalo chamado "Veloz", uma espada longa e algumas moedas de ouro. Seu bem mais valioso é um rubi que encontrou certa vez nas catacumbas próximas da cidade, que parece ser capaz de brilhar intensamente na proximidade de bestas ferozes, alertando a ele e seu grupo do perigo.

Raças

Humanos

Custo em Aprimoramentos: 0

Os humanos são a raça mais comum na Terra Média e constituem boa parte dos aventureiros. Caso você não especifique o tipo de raça que seu Personagem pertença, assumiremos que ele será um humano.

Hobbits

Custo em Aprimoramentos: 1

Quando o fogo luminoso do Sol entrou no Mundo surgiu a raça de Homens, é dito que naquela mesma Era também surgiram no Leste os seres que foram chamados de Hobbits, que diziam ser relacionadas com os Homens, contudo eles eram menores que Anões, e a medida de suas vidas era de aproximadamente cem anos. Nada é conhecido dos Hobbits como raça antes do ano de 1050 da Terceira Era, quando é dito que eles viveram com os homens do norte de Anduin entre as Montanhas Nubladas e a Floresta Verde. Naquele século uma força do mal entrou em na Floresta Verde, que foi então chamada Mirkwood.

Este provavelmente foi o evento que forçou a migração dos Hobbits para fora dos vales. Nos séculos seguintes, os Hobbits migraram para as montanhas nubladas em Eriador, onde descobriram os Elfos, e uma terra fértil e livre.

Todos o Hobbits, homens tem certas características femininas compartilhadas. Todos no geral tem uma altura entre 1,20 e 1,30. Chamam a atenção por ter um semblante Meriadoc a bem nutrido, seus cabelos são marrons e quase sempre ondulados, e sempre caminham de pés descalços, (que são enormes). São pessoas modestas e conservadoras, gostam de cuidar das vidas umas das outras, e quase sempre passam toda a vida na mesma aldeia. Se um dos seus se mostra excessivamente aventureiro ou enérgico é logo considerado indiscreto. O único excesso dos Hobbits é o de se vestir com roupas enfeitadas, e (se possível) fazer seis refeições

em um único dia. Uma das suas excentricidades é a arte de fumar, dizem ter sido eles que inventaram a “erva de cachimbo” e dizem ser a sua contribuição ao mundo.

É contado que Hobbits descendem de três famílias: os Harfoots, os Fallohides e os Stoors. O Harfoots são os mais numerosos. Eles tiveram pele cor de noz e cabelo marron. Eles amam as colinas, e freqüentemente desfrutam da companhia de Anões. Dizem que os Harfoots foram os primeiros Hobbits a atravessar as Nubladas e entrar em Eriador.

Quase um século depois, no ano 1150 da Terceira Era, os Fallohides seguiram os Harfoots Eles entraram em Eriador por pelas passagens de Rivendell. Os fallohides eram os menos numerosos. Eles eram mais altos, e mais magros e era comentado que eles eram o braço aventureiro da família dos Hobbits. A sua pele era mais clara, e seus cabelos mais curtos... e até preferiam a companhia de Elfos a de Hobbits, eles preferiram caçar a arar, e de todos o Hobbits são os que demonstram as maiores características de liderança.

O Stoors foram os últimos dos Hobbits entrar em Eriador. Os homens desta família eram maiores que os das outras, e para assombro dos outros Hobbits alguns chegavam até a ter volumosas barbas. Eles viviam mais ao sul, e preferiam as terras planas e próximas a rios. Superavam-se e a todos os outros na arte de pescar e de nadar, sendo o único braço da família a usar calçados, para espanto geral, eles usavam botas. É falado que os Stoos começaram sua migração por volta de 1300, mas muitos se espalharam durante a viagem.

A maior parte dos Hobbits passou para as novas terras próximas a Bree. No ano de 1601 a maioria dos Hobbits de Bree marchou para as terras do oeste, procurando novas terras férteis para além do Rio Brandywine. Lá foi fundado O Condado, a terra que muito tempo depois foi conhecida como pátria dos Hobbits.

Por natureza o temperamento dos Hobbits é pacífico e gentil, e por sorte eles tinham descoberto uma terra que era tão calma quanto fértil. Assim, com exceção da grande pestilência de



1636 que cobriu de morte toda a terra de Eriador, somente no ano de 2747 houve outro conflito armado envolvendo Hobbits. Outro assunto sério foi o longo inverno de 2758, e os dois anos de escassez que se seguiram. Em comparação as outras raças que viviam na Terra Média, os Hobbits sempre foram considerados de pouca importância, e aqueles que, quase sempre por acidente os encontravam, não viam vantagem alguma em riqueza ou poder que motivasse um ataque a esse povo.

As suas próprias limitações provaram ser sua força. Quando as grandes raças caíram em conflito, os Hobbits se mantinham no condado com suas colheitas, vivendo discretamente. Ao longo de duas terras se expandiram pequenos distritos municipais: Hobbiton, Tuckborough, Michel Delving, Oatborton, Frogmorton e uma dúzia de outras; e depois que a moda pegou os Hobbits prosperaram.

Os Hobbits foram muito pouco famosos antes do trigésimo século da terceira era do sol, pois naquele tempo sua raça passou quase totalmente desconhecida do povo grande. É claro que os Hobbits tinham sua própria idéia do que era “ser famoso”. O primeiro deles a ter notoriedade os irmãos Marcho e Blanco que conduziram os Hobbits para fora de Bree por cima da ponte de Stonebows. Essa terra tinha sido cedida pelo Dúnedarin de Arnor, a quem os Hobbits pagaram regimento.

Um gigante entre Hobbits era Bandobras Took, que tinha quatro pés e cinco polegadas de altura, e, montado em um cavalo, ele tinha conduzido os valiantly contra o Orc na Batalha de Greenfields. Por causa da grandeza de seus atos ele foi chamado Bullroarer Took. Outra celebridade era Isengrim Took, que foi nomeado Isengrim II, o vigésimo segundo Thain do Condado arquiteto do Grande Smials de Michel Delving e avô de Bandobras Took.

Outro típico Hobbit, e um dos seus maiores heróis antes da guerra do anel, foi um fazendeiro humilde e honesto chamado Tobold Hornblower de Longbottom. Ele foi o primeiro a plantar a famosa “erva de cachimbo”. Sua descoberta encantou os Hobbits, que hoje o chamam de “o grande Toby”.

No trigésimo século da Terceira Era, porém, o infame mundo das pessoas grandes veio se intrometer entre os Hobbits. Por puro acaso, um grande poder do mal acabou nas mãos de um deles, e com isso seu envolvimento na guerra seguinte foi inevitável. O primeiro Hobbit a ficar famoso em toda a Terra Média foi Bilbo Baggins de Hobbiton, que foi convidado a uma aventura pelo mago Gandalf, e pelo Anão Thorin. Esta aventura é contada na primeira parte do “Livro Vermelho de Westmarch”

O primeiro Hobbit para ficar famoso para o Mundo era Bilbo Baggins de Hobbiton que foi tentado em um papel principal na Expedição de Erebor pelo Feiticeiro Gandalf e o Anão-rei Thorin escudo de carvalho. Esta é a aventura que contada na primeira parte do “Livro Vermelho de Westmarch”. Esta aventura é contada pelo próprio Bilbo Baggins. Nesta aventura ele fala como foram mortos matilhas de lobos, orcs, e até um dragão. Também foi aí que a Terra Média conheceu a força escondida no caráter tímido de um Hobbit.

Uma Parte daquela aventura conta como Bilbo Baggins adquiriu um anel mágico e, entretanto isto parecia na ocasião de pouca importância, porém foi um ato que expôs todos que habitavam na Terra Média a um perigo mortal. Bilbo Baggins, cavaleiro do Condado, se tornou o possuidor do Um Anel.

A tempo o anel foi descoberto por Gandalf, que fez com que Bilbo fosse para Rivendell onde pode finalmente perseguir suas ambições literárias. Ele compôs um bom número de poemas originais, e um grande trabalho sobre o idioma Elvish em três volumes.

Frodo Baggins tinha se tornado o Guardião do anel na ocasião em que Sauron estava se preparando para fazer guerra a

toda a Terra Média. No ano 3018 o Mago Gandalf veio a Frodo e o orientou a tomar a estrada para Rivendell. Se a missão tivesse êxito que o Um Anel iria ser destruído e o Mundo seria salvo da dominação de Sauron.

Em Rivendell foi feito a companhia do Anel, em que oito outros eram escolhidos como os companheiros e guarda-costas do Guardião do anel na expedição. Três deles também eram Hobbits destinados à fama tão grande quanto à do Guardião do anel. Samwise Gamgee, o criado de Frodo era um destes. Uma alma simples e leal, Samwise mais de uma vez trocou de papel com seu mestre na expedição, e durante um tempo fora o Guardião do anel.

Peregrin Took, herdeiro de Thain no Condado, e Meriadoc Brandybuck, eram os outros dois Hobbits da companhia. No curso da Expedição Pippin foi feito Cavaleiro de Gondor. Meriadoc também foi feito Escudeiro de Rei Theoden de Rohan, e, para o assombro de todos, com a proteção ajuda de Eowyn ele matou o Rei Bruxo de Morgul na Batalha de Pelennor. Pippin, como Guarda de Gondor, lutou com os Capitães do Oeste e na última Batalha antes do Portão Negro.

Meriadoc e Pippin foram os mais altos de todos o Hobbits na história da sua raça. Na viagem eles beberam a bebida do Ent Fangorn. Assim se sobressaíram sobre as pessoas, com uma altura bem acima da média dos Hobbits.

Frodo Baggins, campeão da companhia do Anel, também era o historiador principal da Guerra, porque ele escreveu em grande parte o “Livro Vermelho de Westmarch”. ele chamou a história “A Queda do Senhor dos Anéis e o Retorno do Rei”. Entretanto existia outro Hobbit na expedição, um Hobbit que havia sido totalmente dominado pelo poder do Um Anel e se tornado seu escravo.

Este era Sméagol o único Hobbit a ter sucumbido ao anel. De todos sua raça a história de Sméagol é o mais estranho. Parece que ele foi uma vez um Stoorish Hobbit que no vigésimo quinto século da Terceira Era vivida perto das colinas. Lá Sméagol e o primo Déagol descobriram o Um Anel. Mas Sméagol assassinou Déagol e roubou o anel. Pelo poder do Anel sua vida foi alongada, contudo por isto seu corpo foi alterado para além de qualquer reconhecimento. A sua forma dele se tornou fantasmagórica; ele viveu pela ação suja de assassinatos, em cavernas sujas e a influência escura do Anel o fez evitar luz. Ele viveu através de lagos escuros e em cavernas fundas. A sua pele ficou calva, preta, fria e úmida, seu corpo magro, sua cabeça estava semelhante a um crânio, contudo seus olhos cresceram grandes como os de um de peixe que floresce longe da luz; inchados e pálidos. Os dentes dele ganharam caninos incisivos como os de um Orc, e os pés de Hobbit cresceram planos e palmados. Os braços ficaram longos e as mãos dele maiores e cheios com força ávida má.

O “Livro Vermelho de registros de Westmarch” diz que Gollum (assim ele foi chamado por causa do som gutural que produzia ao falar) residiu durante quase cinco séculos escondidos em cavernas em baixo das Montanhas Nubladas, até o ano 2941. Então, guiado por um destino além da sua compreensão, o Hobbit Bilbo Baggins veio para a caverna de Gollum e levou o Um Anel.

De Bilbo passou a Frodo Baggins e em todos os oitenta anos que o Anel estava fora das suas mãos, Gollum nunca deixou de procurar por dele. Afinal ele descobriu o Guardião do anel e durante um tempo Frodo Baggins o manteve cativo, achando-se quase capaz de domesticar, mas a alma de Gollum acabou completamente dominada pelo mal. Assim no momento de decisão, quando o poder do Anel superou o bem de Frodo Baggins, Gollum o descobriu e o lutou na borda do vulcão. Pela força Gollum ganhou o Anel, mas ele tombou para trás com o prêmio

precioso dele, caindo nos intestinos ígneos da terra.

Assim pela combinação da nobreza de Frodo e do mal de Gollum o Um Anel foi Destruído. O Mundo foi salva do horror da escuridão eterna, e, entretanto os Hobbits são agora poucos, durante muitos séculos da Quarta Era eles viveram em honra e paz por causa das ações da companhia do Anel

Elfos

Custo em Aprimoramentos: 3

De acordo com os contos que alcançaram os ouvidos dos Homens, e pelo que está escrito em livros que os Homens puderam ler, a história dos Eldar é grandemente a história da raça Élfica. Na Primeira Era das Estrelas, quando Oromë, o Caçador dos Valar descobriu os Elfos nas terras leste da Terra-média, ele olhou para eles maravilhado e nomeou-os Eldar, o “povo das Estrelas”. Neste tempo todos os Elfos eram chamados Eldar, mas mais tarde este nome foi tomado apenas por aqueles que aceitaram os chamados dos Valar do Oeste e empreenderam a Grande Jornada para as Terras Imortais. Aqueles que permaneceram foram chamado Avari, os “relutantes”, e eles permaneceram por amor à Terra-média ou porque não acreditaram na promessa da Terra da Luz Eterna.

Então os Eldar eram um povo escolhido e se dividiam em Três Famílias: os Vanyar, os Noldor e os Teleri. A Jornada foi, entretanto, longa e perigosa e muitos Eldar não alcançaram as Terras Imortais; foram chamados Umanyar, “aqueles que não são de Aman”. Dentre eles estavam os nandor, os Sindar, os Falathrim e os Laiquendi. Mas a maior parte conseguiu atingir o final da Jornada e foi para as Terras Imortais nos dias das Árvores dos Valar. Lá eles tomaram a terra chamada Eldamar, que foi separada para eles, construíram belas cidades e tornaram-se um grande povo.

Mesmo nos anos de disputas e trevas que vieram com a guerra sem esperança contra Morgoth o Inimigo, o “Quenta

Silmarillion” fala de seus grandes feitos, que brilham naquela história escura, e por muitas Eras os reinos dos Eldar floresceram tanto na Terra-média quanto nas Terras Imortais. Muito disso é dito nos contos dos elfos, as histórias dos muito separados Teleri, e no “Noldolantë” que Maglor cantou.

As Três Famílias dos Eldar incluem os Vanyar, Noldor e Teleri. Estes grupos são sinônimos com os seguidores de Ingwë, Finwë e Elwë, respectivamente.

Os Noldor

A História dos Noldor: Os mais poderosos dentre os Elfos que habitaram a Terra-média foram os Noldor, os mais afamados nas canções e contos que chegaram aos ouvidos dos homens. Pois através desses Elfos surgiram as Grandes Jóias chamadas de Silmarils, bem como os Anéis de Poder. As maiores guerras jamais conhecidas por Elfos e Homens foram travadas devido a estes trabalhos.

Dos Eldar que foram para as Terras Imortais, os Noldor eram da Segunda Família. O nome Noldor significa “conhecimento”, o qual, acima de todos os elfos, eles batalharam para conseguir. Nos anos das Árvores dos Valar seu rei era Finwë, e naquele tempo era seu prazer aprender de seus tutores, os Valar e Maiar. Naquela luz eterna dourada e prateada os Noldor cresceram fortes e nobres. Sua cidade de Tirion no colina verde de Túna, a qual olhava sobre o mar estrelado, era poderosa e bela. Pois a cidade foi construída no Paço de Luz chamado Calacurya, a única passagem através das vastas Montanhas Pelorí, que encerravam as terras de Eldamar e Valinor. Através desta fenda fluía a Luz das Árvores que caía no oeste da cidade. No leste, nas sombras do Túna, os Elfos olhavam as estrelas que brilhavam sobre os Mares Escuros.

Foi devido a esses fatores que os Noldor se tornaram um povo sábio, mas eles eram especialmente versados nas artes de Aulë, Fazedor de Montanhas. Eles cortaram as grandes torres



de Eldamar da rocha e esculpiram muitas coisas de beleza a partir da radiante pedra branca. Eles foram os primeiros a trazer para fora as belezas das gemas que ficam no coração das montanhas. Eles davam estas pedras livremente, e as mansões dos Elfos e dos Valar brilhavam com as gemas dos Noldor, e as praias e poços de Eldamar, como se dizia, brilhavam com a luz das jóias.

Para o rei dos Noldor e sua rainha, Míriel, nasceu um filho chamado Curufinwë, que foi chamado Fëanor, que é “espírito de fogo”. De todos os artesãos que aprenderam as artes de Aulë, Fëanor era o mais poderoso. Mesmo entre os Maiar não havia ninguém que o superasse. Pois ele foi o primeiro a fazer as mágicas gemas-élficas que eram mais brilhantes e mais mágicas que as pedras da Terra. Elas eram pálidas durante a sua construção, mas uma vez colocadas sob as estrelas eram comparadas aos olhos dos Elfos, pois pegavam a luz das Estrelas e brilhavam em azul e brilhantes. Fëanor também construiu outros cristais chamados Palantíri, as “pedras da visão”, que eram pedras mágicas que, muitas Eras depois, os Elfos de Avallónë deram aos Dunedáin. Mas o maior dos feitos de Fëanor foi fazer as três fabulosas gemas que capturaram a Luz das Árvores dos Valar em seus cristais. Eram as Silmarils, as mais belas jóias que o Mundo jamais viu, pois brilhavam com uma luz viva. Então, como visto no “Quenta Silmarillion” e no “Noldolante”, as altas ambições de Fëanor, unidas aos planos malignos de Melkor, levaram ao maior desastre já conhecido pelos povos Élficos. A tragédia se abateu entre os Noldor quando Melkor veio junto da Aranha, Ungoliant, e destruíram as Árvores dos valar, mataram Finwë e roubaram as Silmarils. Fëanor fez um juramento de vingança uque pesou como uma maldição para seu povo por muito tempo. Em fúria ele perseguiu Melkor, a quem nomeou Morgoth, “o inimigo escuro do Mundo”, para a Terra-média. Então teve início a Guerra das Jóias e as Guerras de Beleriand, que foram travadas durante todos os dias da Primeira Era do Sol.

Durante esta Era de guerras os Noldor também trouxeram grande presentes para a Terra-média. E por um tempo eles ergueram os reinos Noldor em Hithlum, Dor-lomin, Nevrast, Mithrim, Dorthonion, Himlad, Thargelion e Beleriand Oriental. Os mais belos dos reinos Noldor foram os dois reinos ocultos: Gondolin, que era governado por turgon; e Nargothrond, que era mantido por Finrod Felagund.

Na Guerra das Jóias Fëanor foi morto, bem como seus sete filhos: Amras, Amrod, Caranthir, Celegorm, Curufin, Maedhros e Maglor. Seu irmão Fingolfin e os filhos de Fingolfin, Fingon, Turgon e Aredhel, também foram mortos por Morgoth. E embora Finarfin, o outro irmão de Fëanor [e terceiro filho de Finwë], tenha permanecido nas Terras Imortais onde governou os remanescentes dos Noldor em Tirion, todos os suas crianças vieram para a Terra-média e seus quatro filhos, Aegnor, Angrod, Finrod Felagund e Orodreth, foram mortos. De todos os Lordes Noldor e seus filhos apenas a filha de Finarfin, Galadriel, a eventual Rainha de Lothlórien, sobreviveu na Terra-média.

Através dos anos da Primeira Era Morgoth e seus servos destruíram todos os reinos Noldor. Neste tempo existiam muitos outros povos cujo destino foi em grande parte unido ao dos Noldor. Devido às guerras, os reinos dos Elfos-cinzentos, que também eram chamados Sindar, foram destruídos, bem como os reinões do Anões de Nogrod e Belegost e a maioria dos reinos das Três Casas dos Edain.

Mas finalmente os Valar e os maiar vieram das Terras Imortais contra Morgoth. Então ocorreu a Grande Batalha e a Guerra da Fúria. Ante esta poderosa força Angband caiu e Morgoth foi jogado no Vazio Eterno para sempre. Mas o impacto foi tão grande que beleriand foi destruída e a maioria da terra foi engolida pelo mar.

De todas as linhas reais dos Noldor os poucos que sobrevi-

veram à Guerra das Jóias poderiam declarar-se descendentes diretos. Por isso Gil-galad, filho de Fingon, filho de Fingolfin, criou o último alto reinado Noldor em Terras Mortais. Foi em Lindon, a última grande região de Beleriand que permaneceu após a Grande Batalha. Com Gil-galad viveu Celebrimbor, filho de Curufin, único príncipe da Casa de Fëanor a viver na Segunda Era. Galadriel, [filha de Finarfin], Elrond e Elros os Meio-Elfos e muitos lordes Sindar também vieram, bem como Círdan dos Falathrim, os Laiquendi e os Edain - os Homens que foram leais ao Elfos durante a Guerra das Jóias.

Nesse mesmo período muitos dos Elfos tomaram navios nos Portos Cinzentos e partiram para Tol Eressëa na Baía de Eldamar nas Terras Imortais e lá construíram a cidade de Avallónë. Aos Edain também foi dada uma bela ilha no Mar Ocidental, chamada Númenórë, e eles também deixaram as terras da Terra-média.

Apesar de tudo a linha real dos Noldor permaneceu. Gil-galad governou Lindon, e Círdan manteve os Portos Cinzentos. Mas no ano 750 da Segunda Era, é dito que Celebrimbor saiu de Lindon e fundou um reinos aos pés das montanhas na terra de Eregion, perto do reino Anão de Khazad-dûm. Estes Elfos eram chamados de Gwaith-i-Mírdain, “o povo dos fazedores de jóias” e Elfos-construtores, nas lendas dos tempos posteriores. E foi ali, sob a influência de Sauron, que os Anéis de Poder foram forjados por Celebrimbor, neto de Fëanor, que criou as Silmarils, e foi criada a segunda grande obra dos Noldor, sobre as quais outro ciclo de guerras foi travado. Pois Sauron àquele tempo criou o Um Anel que governava a todos os outros feitos pelos Noldor. A fúria e medos dos Elfos cresceu, e a Guerra de Sauron e dos Elfos começou. Celebrimbor e a maioria dos Gwaith-i-Mírdain foram mortos, Eregion foi varrida, e, quando Elrond Meio-Elfo veio com um exército, tudo o que ele pode fazer foi resgatar alguns poucos e tomar refúgio em Imladris, que os homens chamaram Valfenda. Foi o único forte entre a Montanhas Azuis e Fantásticas já feito.

A este tempo Lindon estava em perigo, mas os descendentes dos Edain, os Numenorianos, trouxeram suas imensas frota e expulsaram Sauron para o leste. Mais tarde retornaram e capturaram o Lorde Negro, mas não o destruíram. Eles o mantiveram prisioneiro, e desta forma veio sua Queda, pois ele os lançou contra os Valar e eles foram engolidos pelo mar.

Então Sauron retornou para a Terra-média, onde apenas os reinos Noldor de Lindon e Valfenda permaneciam, e, bora os reinos de Greenwood a Grande e Lothlórien tivessem sido construídos com nobres Noldor e Sindar e outros Elfos. Mas Sauron retornou à guerra novamente. A Última Aliança de Elfos e Homens foi feita naquela guerra, que encerrou a Segunda Era, Gil-galad e o rei dos Dunedain foram mortos por Sauron, mas Sauron também foi destruído e com ele o reino de Mordor.

Após isso não houve mais Alto Rei dos Noldor na Terra-média, embora os reinos tenham permanecido. O governo de Lindon e dos Portos Cinzentos ficou com Círdan, enquanto Elrond continuava governando Valfenda. Durante a Terceira Era o mais belo reino era Lothlórien, onde a Rainha Galadriel reinava, a mais nobre Noldor que continuava a viver na Terra-média. Embora poucos Noldor vivessem entre os chamado Galadhrim na Floresta Dourada, era o mais brilhante e o mais parecido com os reinos Noldor de antigamente.

Como escrito no “Livro Vermelho do Marco Ocidental”, quando ao fim da Terceira Era o Um Anel foi desfeito e Sauron foi destruído, Elrond foi chamado para fora de Valfenda e Galadriel veio de Lothlórien para os navios brancos que os levaram para as Terras Imortais. Com a partida da rainha, Lothlórien escureceu e os reinos Noldor da Terra-média entraram nas Quarta Era. É dito que Círdan o CONstrutor de navios levou o último dos Noldor para as Terras Imortais. Lá permanecem os remanescentes dos

Os Teleri

Noldor, o povo que teve os maiores sofrimentos, causou as maiores tristezas, realizou os maiores feitos e ganhou mais fama dentre todos os Elfos nos contos que atravessaram as Eras. Sobre seus feitos após a partida do último navio, apenas a Grande Música no Final poderá dizer a todos que vivem nas Terras Mortais.

A Aparência dos Noldor: Os Alto-Elfos, ou Noldor são mais resistentes na constituição [embora ainda mais esbeltos que os homens] e mais escuros que seus primos Vanyar. A Aparência é bela, mas alguns parecem “levemente escuros”. O cabelo dos Noldor é negro ou marrom escuro, com poucas excessões. Seus olhos podem ser de qualquer cor, embora marrom ou cinza predominem.

Alto Elfos são construtores e artesãos orgulhosos. Dos três ramos de Elfos, eles são os mais talentosos em trabalho com metais: armas, armaduras e belas jóias. Sua arte na feição de jóias e também insuperada. Noldor também são os que mais tendem a viver em cidade, construindo graciosas cidades de com muros de mármore para si mesmos. Eles também são os mais curiosos e possuem um desejo de aprender tudo à sua volta a qualquer custo. esta paixão instintiva mais de uma vez causou a queda de um Noldo do caminho da luz.

Os Vanyar

A História dos Vanyar: Das Três Famílias de Elfos que empreenderam a Grande Jornada da Terra-média para as Terras Imortais, pouco é falado nas histórias que chegaram aos Homens sobre a Família que é contada primeiro e cujo rei, Ingwë, é chamado Alto Rei sobre todos os povos Élficos. Esta raça são os Vanyar, que também são conhecidos como Belos Elfos. Eles parecem dourados, por seus cabelos que são os mais loiros de todos os povos. Estão em sua maior parte de acordo com os Valar e são muito amados por eles; o conselho do Senhor dos Valar, Manwë, e Varda, sua rainha, é sempre dirigido a eles.

Os Vanyar têm pouco em comum com os Homens. Apenas uma vez eles retornaram à Terra-média e foi para lutar contra Morgoth o Inimigo na Guerra da Fúria, que encerrou a Primeira Era do Sol. Nenhum dos Vanyar permaneceu na Terra-média; todos atravessaram o mar e retornaram para as Terras Imortais.

O que é sabido sobre os Vanyar chegou aos ouvidos dos Homens através dos exilados - os Noldor que retornaram para a Terra-média no tempo do Despertar dos Homens. Apesar de serem os menos numerosos das Três Famílias, os Vanyar são os mais sábios e corajosos. Com os Noldor em seus primeiros dias nas Terras Imortais construíram a cidade de Tirion na colina verde de Túna. Esta foi uma grande cidade com muros e torres brancas, e a mais alta das torres de todos os Elfos era Mindon Eldaliéva, torre de Ingwë. Dela brilha uma lâmpada de prata por sobre os Mares sombrios e na corte de Torre de Ingwë permanece uma muda chamada Galathilion da árvore Telperion, que floresceu com o povo Élfico.

Mas após um certo tempo os Vanyar amaram a Luz das Árvores ainda mais, pois ela inspirava-os a compor canções e poesias que eram amadas por seus chefes. Por isso desejaram se fixar onde a Luz pudesse ser vista em sua plenitude. Então Ingwë levou seu povo de Tirion para o pé do Taniquetil, a Montanha de Manwë, o Alto Rei dos Valar. Ali foi onde os Vanyar comprometeram-se a ficar, e lá permanecerem, embora as Árvores tenha desaparecido há muito tempo.

A Aparência dos Vanyar: os “Belos Elfos” são os mais altos e mais nobres das famílias Élficas. Eles migraram logo após a chegada dos Valar até Valinor [As Terras Imortais] e continuam a morar em Aman. Eles tem cabelo loiro-dourado, olhos azuis e pele bela, projetando uma aura visível todo o tempo. São musicalmente talentosos e dados e vestir ornamentos de branco, prata e ouro.

A História dos Teleri: Existiram três famílias de Elfos que nos anos das Estrelas empreenderam a Grande Jornada do Leste da Terra-média para as Terras Imortais. As duas primeiras eram chamadas Vanyar e Noldor, e foram os primeiros da raça Élfica a alcançar as Terras Imortais além do Grande Mar. O povo da Terceira Família eram os Teleri; seu destino diferia do das duas primeira Famílias, pois eram o mais numeroso dos povos Élficos e sua passagem através das terras da Terra-média foi a mais lenta. No decorrer da Grande Jornada os Teleri se tornaram um povo disperso e dividido.

Na marcha para o Oeste da Terra-média os Teleri voltaram com medo de cruzar o Grande Rio Anduin e as Montanhas Misteriosas. Alguns Elfos separaram-se e foram para o sul, nos Vales do Anduin, onde viveram por muitos séculos. Este povo foi chamado de Nandor, e tomaram Lenwë como seu Senhor.

Mas o principal grupo dos Teleri continuou para o oeste, sobre as Montanhas Misteriosas e as Montanhas Azuis, para a terra que mais tarde foi chamada beleriand. Foi onde a grande divisão dos Teleri ocorreu. Estavam todos acampados na grande floresta além do Rio Gelion, quando perderam seu rei, Elwë Singollo, que apenas ele dentre os Teleri havia visto as Árvores dos Valar nas Terras Imortais. Elwë caminhou para dentro da Floresta de Nan Elmoth e lá, encantado, caiu sob um encanto de amor por Melian a Maia. Neste encantamento ele ficou preso, enquanto os anos se passavam e se povo o procurava. Uma parte que chamava-se a si mesma de Eglath, os “esquecidos”, não iria adiante sem ele. Eles permaneceram fiéis a Elwë até que, finalmente, ele retornou com Melian como esposa. Os Eglath foram renomeados para Sindar, os “Elfos-Cinzentos”, e sob esta união de um Elfo com uma Maia eles construíram o mais poderoso reino de Elfos na Terra-média nos anos da Luz das Estrelas.

Mas muito antes do Rei Elwë retornar, a maior parte dos Teleri tomou seu irmão Olwë como rei e partiu novamente para o Grande Mar. Lá aguradaram algum sinal dos Valar de que os levariam para as Terras Imortais. Os Teleri aguardaram um longo tempo às margens da Terra-média e entre eles cresceu o amor pelo mar sob as estrelas. Enquanto isso, no litoral, cantavam músicas tristes e corajosas. De todos os Elfos eles eram os mais amados dos cantores e amaram o mar acima de tudo. Por alguns eles eram chamados de Lindar, os “cantores”, e por outros de Falmari, os Elfos-do-Mar. Ouvindo as canções dos elfos, Ossë, o Maia das ondas, veio para eles e cantou para os Teleri sobre as ondas e o mar. Eles aprenderam muito de Ossë sobre os modos do mar e seu amor pelos sons do litoral turbulento da Terra-média aumentou.

Então ficou assim, quando Ulmo o Senhor do Oceano veio aos Teleri com a ilha que lhes serviria de navio, e mais uma vez alguns esqueceram a Jornada. Eles foram nomeados Falathrim, os “Elfos das Falas”, que, por amor pelos litorais da Terra-média, permaneceram. Escolheram Círdan como seu Senhor, e se fixaram nos portos de Brothombar e Eglarest. Anos mais tarde tornaram-se os primeiros construtores de navio da Terra-média.

A maior parte dos Teleri foi para o Oeste com Ulmo, mesmo com Ossë os acompanhando e cantando para que não esquecessem as bênçãos dos mares. Ulmo, vendo o quanto eles amavam as ondas, não os levou para além do alcance dos mares. Então, quando eles chegaram ao alcance de visão das Terras Imortais eles não desceram da ilha, mas ficaram ancorados na Baía de Eldamar, com a visão da Luz e da terra de seus irmãos, embora estivesse além de seu alcance. Uma vez mais a Jornada dos teleri parou, e por uma Era eles novamente viveram à parte de seus irmãos. Sua linguagem mudou na estada em Tol Eressëa, a “ilha solitária”; os sons do mar estavam sempre em sua linguagem, que não era mais a mesma dos Vanyar e Noldor.

Os Avari

Os Valar estavam, contudo, desapontados com seu irmão Ulmo, pois desejam trazer a Terceira Família para os litorais de seu reino. Sob seus pedidos Ulmo enviou Ossë para os Teleri uma vez mais. Relutantemente Ossë ensinou a arte de construir navios e, quando navios foram construídos, Ulmo enviou grande Cisnes alados, que finalmente conduziram os Teleri para Eldamar.

Os Teleri estavam contentes de finalmente terem alcançado o fim de sua Jornada e também com a recepção que lhes foi dada. Os Noldor e os Vanyar vieram da cidade de Tirion sobre Túna com muitos presentes de jóias e ouro. E nesse tempo os Teleri vieram a conhecer a Luz das Árvores e a sabedoria do povo dos Valar.

Sob seu rei Olwë, eles construíram belas mansões de pérola, e navios como os Cisnes de Ulmo, com olhos negros e bicos de ouro. Eles nomearam sua cidade de Alqualondë, que significa “porto dos Cisnes”. Permaneciam perto das ondas que aprenderam a amar, andavam pelo litoral e navegavam a Baía de Eldamar. Os Teleri era felizes e assim permaneceram; seus navios constantemente navegavam para fora, através do arco de pedra que era o portão do porto da cidade. Conheciam pouco sobre guerra; seus interesses eram com o mar, com navios e com canções.

A guerra chegou até eles duas vezes, e cada vez foi indesejada e inesperada. A primeira vez, de acordo com o “Aldudénië” - o conto do Escurecimento de Valinor - Fëanor, Senhord dos Noldor, veio aos Teleri de Alqualondë, desejando seus navios para ir até a Terra-média para vingar a morte de seu pai e reaver as Silmarils de Morgoth. Rei Olwë não aceitou suas vontades, entretanto, e os Noldor mataram muitos dos Teleri para tomar seus navios. Este foi o primeiro assassinato de Elfos por Elfos, conhecido em Arda. Sempre foi considerado um enorme mal e pairou sobre os filhos de Fëanor deste então.

Uma vez mais os Teleri de Alqualondë tiveram de testar-se na guerra. Esta foi a Guerra da Fúria quando os Valar, os Maiar e os Eldar foram para a Grande Batalha no final da Primeira Guerra do Sol e derrotaram o Vala rebelde, Melkor, que os Elfos nomearam Morgoth. Mas mesmo nesse caso os Teleri não lutaram, mas apenas usaram seus navios para levar os guerreiros Vanyar e Noldor das Terras Imortais através do oceano ocidental até a Terra-média. Embora tivessem ajudado os Noldor, não morreriam no campo de batalhas pois bem lembravam do Primeiro Fratricídio no Solo de Eldamar.

O “Akallabêth” conta que, quando Númenor mergulhou no âmago do Mundo na sua Queda, as Esferas das terras mortais e imortais se separaram. Após isso apenas os navios dos Teleri poderiam cruzar o espaço entre as Esferas. Os belos e brancos navios Cisne dos Teleri eram uma maravilha e um milagre e o mundo Mortal nunca mais os viu, embora ainda naveguem na Baía de Eldamar e assim o farão até o Fim de Éa. A Aparência dos Teleri: Os Terceiros e menos nobres dos Eldar, os Teleri são também os mais numerosos. Sua linhagem inclui muitos subgrupos, o mais famoso dos quais são os Elfos Sindar [ou “Cinzentos”].

Dos Teleri que iniciaram a migração, muitas tribos desistiram da viagem através do noroeste de Endor. Após entrarem em Beleriand, o mais numeroso grupo, os Sindar, recusaram-se a atravessar o mar e ir para Valinor. Eles permaneceram na Terra-média, vivendo em Doriath sob o Rei Thingol. Ao final da primeira era, muitos dos Sindar navegaram para o oeste ou foram para Lindon ou Lórien, sob o reinado de líderes Noldor.

Fisicamente, os Elfos Cinzentos grandemente se parecem com os Elfos Silvícolas, embora tendam a ser mais musculosos. A maioria dos Sindar possuem olhos azul-pálido ou cinzento. Como seus nomes sugerem, também preferem vestir roupas de uma cor cinza-neutra. Tal vestimenta possui um grande poder de camuflagem, particularmente sob a luz da lua.

Os Avari incluem todos os Quendi que se recusaram a fazer a Grande Jornada. São numerosos, variados, e espalham-se pela Terra-média. Alguns, como os de Mirkwood, vivem entre os Eldar. Seu desejo pelo mar é menor que o dos Eldar, pois eles nunca viram a luz de Aman. [Mesmo os Sindar “provaram” esta luz]. Ao invés de serem associados ao mar, os Avari possuem grande afinidade com as regiões selvagens, especialmente as florestas de Endor. No Oeste, são geralmente chamados de Elfos Silvícolas ou Elfos da Floresta.

Os Avari são mais numerosos e rústicos que seus parentes. Tendem a ter uma compleição mais musculosa, com cabelos cor de areia e olhos azuis ou verdes. Não são tão altos quanto os outros Quendi, mas continuam esbeltos de constituição. Elfos da Floresta se movem muito silenciosamente, principalmente na floresta. Também são talentosos com a música, embora não tanto quanto os Belos Elfos.

Os grupos Avari preferem vestir verde, cinza ou marrom. Suas roupas são muito mais funcionais no desenho do que as túnicas drapeadas dos Belos Elfos. Suas vestimentas são uniformemente bem-feitas e sutilmente adornadas.

Anões

Custo em Aprimoramentos: 2

Em um grande salão sob as montanhas da Terra-média Aulë, o Ferreiro dos Valar, moldou os Sete Pais dos Anões durante as Eras da Escuridão, quando Melkor e seus servos malignos em Utumno e Angband mantinham o poder sobre toda a Terra-média. Por isso Aulë fez os Anões robustos e fortes, não afetáveis por frio e fogo, e a mais vigorosa das raças que se seguiram. Aulë conhecia o grande mal de Melkor, então fez os Anões teimosos, indomáveis e persistentes no trabalho e emergências. Eram bravos na batalha e seu orgulho e vontade não podiam ser quebrados.

Os Anões eram mineiros das profundezas, pedreiros, trabalhadores em metal e os mais fantásticos escultores em pedra. Eram bastante adaptados às artes de Aulë, que deu forma às montanhas, por isso foram feitos fortes, duros e com longas barbas, mas não altos, tendo de 1,20 m a 1,50 m de altura. Com seu trabalho era longo, foi-lhes dada uma vida de cerca de dois séculos e meio, e eram mortais; e também podiam ser mortos em batalha. Aulë fez os Anões sábios com o conhecimento de seus trabalhos e deu-lhes uma linguagem chamada Khuzdul. Nessa língua Aulë foi chamado Mahal e os Anões Khazâd, mas é uma língua secreta desconhecida, a não ser por poucas palavras, para todos exceto os Anões, que a guardavam com ciúmes. Os Anões sempre agradeceram a Aulë e reconheciam que através dele foi lhes dada vida real pelo poder de Ilúvatar.

É dito que, quando Aulë fez os Anões, secretamente os escondeu dos outros Valar e pensou que tinha ocultado também de Ilúvatar. Mas Ilúvatar estava atento às ações de Aulë e julgou que o ato de Aulë foi realizado sem maldade, e então Ele santificou os Anões. Mas não permitiu que esta raça viesse antes das suas crianças escolhidas, os Elfos, que deveriam ser os Primogênitos. Então, apesar do Anões estarem completos, Aulë os tomou e colocou-os profundamente sob a pedra, e nesta escuridão os Sete Pais dos Anões dormiram por muitas Eras antes das Estrelas e antes do Tempo do Desesperar se aproximar.

Então os Elfos despertaram em Cuiviénen no Leste na Primeira Era das Estrelas. Nos anos que se seguiram os Sete Pais dos Anões se moveram, e suas câmaras de pedras se abriram, e eles se levantaram cheios de medo.

É dito que cada um desses Sete Pais construíram grandes

mansões sob as montanhas da Terra-média, mas as histórias Élficas desses anos iniciais falam de apenas três. Estes eram os reinos Anões de Belegost e Nogrod nas Montanhas Azuis, e Khazad-dûm nas Montanhas Sombrias. A história de Khazad-dûm é a mais longa pois esta foi a Casa do Primeiro Pai, chamado Durin I e Durin o Imortal.

Para os Elfos de Beleriand nas Eras das Estrelas os Anões de Belegost e Nogrod eram realmente um confrot. Pois eles vieram ao reino dos Elfos-cinzentos com armas e ferramentas de aço e mostraram grande habilidade no trabalho com pedra. E embora os Elfos-cinzentos não tivessem conhecimento desse povo, a quem imaginavam desagradáveis, chamando-os de Naugrim, o “povo nanico”, eles logo compreenderam que os Anões eram sábios nos ofícios de Aulë, e então os chamaram de Gonnhorrim, “mestres da pedra”. Houve muito comércio entre Anões e Elfos, e através deste comércio os dois povos prosperaram.

E embora sejam um povo rude sem uma aparência graciosa, os Anões criaram muita beleza. Seus palácios possuíam grandes salões cheios de bandeiras brilhantes, armaduras, armas cravadas de pedras preciosas e tapeçaria fina. A luz das estrelas brilhava sobre muros e brincava sobre piscinas espelhadas e faiscantes fontes de prata. Em domos ecoantes, pela luz das lâmpadas de cristal, brilhantes gemas e veios de minérios preciosos podiam ser vistos. Em muros negros como azeviche e polidos como vidro, formas de mármore eram visíveis e escadas em caracol ou estradas sinuosas poderiam levar a altas e belas torres ou pátios de pedras multicoloridas. Túneis levavam a pátios e cavernas com colunas de alabastro, sulcadas pelo Tempo e gentilmente esculpidas pelos Anões.

Nas Eras das Estrelas, os Anões das Montanhas Azuis moldaram o melhor aço que o Mundo jamais viu. Em Belegost (que também era chamado de Gabilgathol e Mickleburg) as famosas armaduras dos Anões de anéis unidos foram pela primeira vez feitas, enquanto que em Nogrod (também chamada de Tumunzahar e Hollowbold) residia Telchar, o maior artífice Anão de todos os tempos. Neste tempo os Anões forjaram as armas

dos Sindar e construíram para os Elfos-cinzentos do Rei Thingol a cidadela de Menegroth, as Mil Cavernas, afamada como o mais belo palácio da Terra-média.

A Guerra das Jóias veio na Primeira Era do Sol e a maioria dos Anões lutou com os Elfos contra os servos de Morgoth. De todos os Anões daquela Era, o de maior fama foi o Rei Azaghâl, o Senhor de Belegost. Na Batalha da Lágrimas Incontáveis apenas os Anões podiam resistir às labaredas do Fogo-do-Dragão, pois eram uma raça de ferreiros acostumados a grande calor, e em seus elmos usavam máscaras de aço que os protegiam das chamas. Dessa forma os Anões de Belegost puderam para o avanço da horda de Dragões, e, embora morrendo, o Rei Azaghâl feriu com sua espada a barriga de Glaurung, o Pai dos Dragões, e então Glaurung e sua descendência fugiram do campo de batalha.

Nem todos os feitos dos Anões naquela Era doram elogiáveis. Pois, é dito que os Anões de Nogrod desejaram a Silmaril e por ela mataram o Rei Thingol e saquearam Menegroth. Mas os Anões foram pegos pelos Laiquendi no Vau do gelion e a Silmaril foi tomada deles, e aqueles que escaparam da emboscada foram atacados pelos Ents e completamente destruídos.

Desde o final da Primeira Era do Sol as histórias dos Elfos e Homens que falam dos Anões falam principalmente daqueles da Linha de Durin que viveram em Khazad-dûm. Quando a destruição de Beleriand veio com a Guerra da Fúria, os palácios de Nogrod e Belegost foram destruídos e perdidos. Os Anões daqueles reinos foram para as Montanhas Sombrias na Segunda Era e fizeram Khazad-dûm, o maior dos palácios dos Anões na Terra-média. Os vastos salões preenchidos com este povo próspero, cujos artesãos atingiram feitos inigualáveis e cujos mineradores aprofundaram-se muito e longamente no coração das Montanhas. Na Segunda Era muitos dos Elfos Noldor de Lindon entraram em Eregion perto do Portão Oeste de Khazad-dûm e fizeram um reino e puderam comerciar com os Anões pelo precioso metal, mithril, que era encontrado em abundância lá. Estes Elfos eram os Gwaith-i-Mírdain, mais tarde chamados de



Elfos-forjadores. Pela sabedoria desses Elfos e pelo engodo de Sauron os Anéis de Poder foram forjados naquele local. E embora aos Anões tenham sido dados sete desses Anéis, eles não se envolveram nas terríveis guerras que se seguiram até o final da Segunda Era. Em Khazad-dûm os Anões fecharam as portas de seu palácios aos problemas do Mundo. Ninguém podia forçar a entrada em seu reino e a partir de então tornou-se um reino fechado e escuro, e Khazad-dûm foi renomeado Moria.

Assim os Anões da Linha de Durin sobreviveram até a Terceira Era do Sol, embora eles pensassem que os maiores dias dos Anões já tinham passado e o povo começava a definir. Moria continuou de pé por cinco Eras das Estrelas e três do Sol até que no vigésimo século da Terceira Era. Mas no ano de 1980, quando Durin VI era Rei, os Anões escavaram muito profundamente nas montanhas e liberaram um grande demônio. Este era um dos balrogs de Morgoth, e veio em fúria e matou o Rei Durin e seu filho Náin e expulsou os Anões de Moria.

O povo de Durin tornou-se sem moradia e errante, mas no ano de 1999 o filho de Náin, Thráin, fundou o reino sob a Montanha em Erebor. Por um tempo Thráin e alguns do povo de Moria prosperaram, pois Erebor, a Montanha Solitária, era rica em minérios e pedras, mas o filo de Thráin, Thorin, deixou este local em 2210 e foi para as Montanhas Cinzentas, onde dizia-se que um grande número de Anões de Moria viviam esparsos. Ali Thorin foi aceito como Rei e com seu Anel de Poder seu povo crescer novamente. Após Thorin, seu filho, Gróin, reinou, e depois Óin e Náin II e as Montanhas Cinzentas tornaram-se famosas pelo ouro dos Anões. E então, durante o reinado do filho de Náin II, Dáin, vieram das Terras Ermas do norte muitos Lagartos de Gelo dos desertos. Desejosos pelo tesouro dos Anões, estes Dragões vieram preparados para a guerra e mataram muitos Anões e os expulsaram das Montanhas Cinzentas.

No ano de 2590 o herdeiro de Dáin I, Thrór, tomou parte dos sobreviventes das Montanhas Cinzentas e retornaram ao reino sob a Montanha em Erebor, enquanto que neste mesmo ano, seu irmão Grór, tomou aqueles que restaram e os conduziu para as Montanhas de Ferro. E novamente, por um tempo, estes povos prosperaram, pois havia grande comércio entre os Anões, Homens de Valle e de Esgaroth e os Elfos de Mirkwood. Mas novamente para o Povo de Durin a paz foi curta pois em 2770 durante o longo reinado de Thrór, o maior dos dragões da Terceira Era, o dragão alado de fogo chamado Smaug o Dourado veio para Erebor. Ninguém pôde enfrentar este grande Dragão. Ele matou desenfreadamente, saqueou Valle e expulsou os Anões da Montanha. Por dois séculos lá Smaug permaneceu, Senhor da Montanha Solitária.

Novamente os Anões foram expulsos de suas casa. Alguns buscaram abrigo nas colônias das Colinas de Ferro, mas outros sobrevivente seguiram o Rei Thrór e seu filho, Thrain II, e seu neto, Thorin II, em companhias vagantes.

Neste período Thrór foi morto por Orcs de Moria e seu corpo foi mutilado e sua cabeça enviada a seu povo. Os Anões que já haviam sofrido dolorosamente de várias mãos malignas, sentiram que não poderiam suportar este último insulto. Todas as Casas dos Anões uniram-se e decidiram travar uma grande guerra.

Esta foi a terrível e sangrenta Geurra ods Anões e orcs. Foi travada durante sete longos anos, e através de todos as terras ocidentais o exército Anão entrou em cada caverna Orc e matou cada bando Orc, até que finalmente atingiu o Portão Leste de Moria em 2799. Ali foi travada a Batalha de Azanulbizar, que é famosa mesmo nas histórias dos Elfos. Nesta batalha os Anões tiveram pouco alegria na vitória, pois metade de seus guerreiros pereceram. Esta perda nunca foi completamente assimilada pelo Anões, que já eram um povo definhante. Mesmo

em espólios e territórios eles ganharam pouco dessa guerra, pois, embora os Orcs tenham sido mortos, o Balrog continuava mantendo Moria em suas mãos e Dragões ocupavam o reino sob a Montanha e os reinos Anões das Montanhas Cinzentas.

Os Anões retornaram para seus reinos repletos de tristeza. O neto de Grór, Dáin Pé-de-ferro, retornou para governar as Colinas de Ferro, enquanto Thráin II e seu filho, Thorin II (agora chamado Escudo-de-Carvalho), foram para oeste para as Montanhas Azuis e contruíram um humilde reino. Mas Thráin II não teve um longo reinado, porque quando viajava foi capturado por Sauron perto de Mirkwood e aprisionado em Dol Guldur. O último Anel dos Anões foi tomado dele e ele foi torturado até a morte.

Mas Thorin Escudo-de-Carvalho permaneceu nas Montanhas Azuis, pois não soube do destino de seu pai. Muito Anões vagantes foram para as Montanhas Azuis e seus salões cresceram, mas ele era infeliz e desejava retornar para Erebor para o reino sob a Montanha, que tinha sido de seu avô. Com estes pensamentos na cabeça, Thorin Escudo-de-Carvalho se aproximou de Gandalf em 1941 e eles imediatamente fizeram um plano de uma grande aventura, que é contada pelo Hobbit Bilbo Bolseiro no "Livro Vermelho do Marco Ocidental". Este Hobbit e doze Anões acompanharam Thorin em sua missão de resgatar seu reino. Os doze eram: Fili, Kili, Dori, Ori, Nori, Óin, Glóin, Balin, Dwalin, Bifur, Bofur e Bombur. Com é dito nos contos dos Hobbits, Thorin atingiu seu objetivo. No final o Dragão Smaug o Dourado foi morto e Thorin II tomou posse de seu reino de direito, mas o manteve por curto tempo. Lá se seguiu a Batalha dos Cinco Exércitos, na qual Orcs, Lobos e Morcegos lutaram contra Anões, Homens e Águias. E embora as legiões de Orcs tenham sido destruídas, muitos bravos guerreiros de Thorin, inclusive ele, faleceram.

Este não foi, entretanto, o fim da Linha de Durin, pois Dáin Pé-de-ferro foi para a Batalha dos Cinco Exércitos com cinco centenas de guerreiros das Colinas de Ferro e era o herdeiro de direito de Thorin, pois, como ele, era trisneto de Dáin I. Então Dáin Pé-de-ferro tornou-se Dáin II e reuniu sabiamente até os últimos dias da Guerra do Anel, quando ele caiu com o Rei Brand de Valle ante os portões do reino sob a Montanha. Mas este reino Anão resistiu aos ataques dos servos de Sauron e o herdeiro de Dáin, Thorin II, também chamado de Thorin Elmo-de-pedra, reinou lá longa e prosperamente na Quarta Era do Sol.

O Reino Anão sob a Montanha não foi a última nem única morada do Povo de Durin na Quarta Era. Outro nobre Anão, descendente de Borin, irmão de Dáin I, fundou um reino de Anões no início da Quarta Era, após a Guerra do Anel. Este Anão era Gimli, filho de Glóin; ele ganhou grande fama na guerra e fez parte da Sociedade do Anel. Ele saiu-se bem em todas as tarefas e a música de seu machado foi um terror para seus inimigos nas Batalhas do Forte da Trombeta, Campos de Pelennor e ante o Portão Negro. Ao final da Guerra, Gimli tomou muitos dos anões do reino sob a Montanha e os conduziu para as impressionantes cavernas do Abismo de Helm, e por todos foi chamado Senhor de Aglarond, "as cavernas reluzentes".

Por mais de um século Gimli o Amigo-dos-Elfos governou Aglarond, mas após a morte do Rei Elessar ele permitiu que outros governassem e foi para o reino de seu grande amigo Legolas, Senhor Élfico de Ithilene. Ali, como é dito, Gimli embarcou em um navio Élfico e com seu companheiro viajou pelo Grande Mar do Oeste para as Terras Imortais.

Esta é a última história da Terra-média sobre os Anões. Não sabe-se se seus reinos sobreviveram à Quarta Era e ao Domínio dos Homens. É sabido que diminuíram ainda mais, mas se continuam a viver em cavernas secretas no Mundo ou se foram para os Palácios de Aulë nas Terras Imortais ninguém pode dizer.

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: um modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Tabela de Comparações

	Atributo	FR		Velocidade (m/s)
		Carregar (kg)	Levantar (kg)	
1D	1-2	15	30	1,5
	3-4	20	40	2,0
	5-6	25	50	2,5
2D	7-8	30	60	3,0
	9	35	70	3,5
	10	40	80	4,0
	11	45	90	4,5
	12	50	100	Caminhar
3D	13	55	110	5,5
	14	60	120	6,0
	15	70	140	7,0
	16	80	160	8,0
	17	90	180	9,0
	18	100	200	Atleta Olímpico
4D	19	110	220	11
	20	125	250	12
	21	140	280	
	22	160	320	
	23	180	360	
	24	200	400	

E assim por diante...

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito.

No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia: Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos, não importando sua idade ou INT.

Subgrupos: Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece. Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial: Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas. Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo?

Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO

Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícias, mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Lista de Perícias sugeridas

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX).

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Herbalismo, História, Literatura, Matemática.

Condução de carroças (AGI)

Disfarce (INT)

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Mergulho (CON), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI),

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Falsificação* (INT)

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Primeiros Socorros (INT)

Mineração* (0)

Negociação*

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo.

Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Positivos

Afinidade com fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

Alma Pura

2 pontos: (apenas para Personagens cristãos). Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Amor Verdadeiro

1 Ponto: você tem alguém que te ama de verdade, pode ser um amigo verdadeiro, um parente, uma namorada, etc, e seria capaz de tudo por você (esse alguém é uma pessoa comum).

2 Pontos: Tudo que está acima, mas esse alguém, é poderoso (a) como você e deve ter uma ficha criada com o mesmo número de pontos da sua.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Boa Fama

1 Ponto: Você é conhecido por algum feito seu. Quando chega em algum local, todos o reconhecem.

2 Pontos: Você é um herói conhecido mundialmente.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma besteira.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo. Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

Guardião de Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo. Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte” da sessão).

Aprimoramentos Negativos

Azarado

-1 ponto: as coisas dão errado para este Personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

Cleptomaníaco

-2 pontos: seu Personagem PRECISA roubar alguma coisa de quase todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites de geladeira, chaveiros, retratos), coisas aleatórias ou até mesmo objetos de muito valor (como jóias, relógios ou estatuetas). Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente — o Personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

Covarde

-1 ponto: Apensar de ser um grande guerreiro você prefere fugir a lutar. Será sempre o último a entrar em uma sala e o primeiro a sair correndo. Anões tendem a detestar pessoas covardes.

Gula

-1 ponto: Você come muito e nunca se sente saciado.

Espírito Guerreiro

-1 ponto: Você nunca desiste de uma luta.

-2 pontos: Você sempre procura enfrentar guerreiros mais fortes, nem que isso custe toda vida na terra...

Fobia Grave

-1 ponto cada: seu Personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são:

- acrofobia (medo de altura), agorafobia (medo de espaços abertos), belenofobia (medo de agulhas e espinhos), claustrofobia (medo de espaços fechados), demofobia (medo de estar com muitas pessoas), entomofobia (medo de insetos), necrofobia (medo dos mortos), pirofobia (medo do fogo)

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.

Inimigos

-1 ponto cada: o Personagem pode ter arrumado encrenca “da grossa” com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável pelos Jogadores). Pode ser um chefe de quadrilhas, um poderoso mago demonologista, um dragão, um clérigo poderoso, um sacerdote de Tenebras ou outros. O inimigo pode e deve ser usado pelo Mestre como pano de fundo para Aventuras e até mesmo como *Background* para a Campanha.

Megalomania

-2 pontos: Você acha que é indestrutível que não há pessoa mais forte que você no universo inteiro.

Má Fama

-1 Ponto: Você é conhecido por algum feito seu. Que deixa todos que o conhecem com raiva de você

-2 Pontos: Você é um vilão conhecido mundialmente.

Regras

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48/2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a **Fonte Ativa**; o outro será a **Fonte Passiva**. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é $16 - 13 = 3$. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15 + 50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de $13 - 16 = -3$, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é 11-12= -1. A chance será 50%-5% = 45%.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela ao lado: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o **Atributo Somado**. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, 16+11+8=35. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Tabela de Testes

		Atacante (DEX)																				
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
Defensor (AGI)	17	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	18	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	19	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	20	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	21	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	22	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	23	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	24	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	25	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	26	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	27	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	28	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	29	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	30	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	31	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	32	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	33	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	34	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	35	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
37	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
38	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	
39	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	
40	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

*Chen está preparando um jantar com a Perícia **Culinária**. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa **Difícil**. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.*

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciem seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrecente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção dese-

jada e esse incendeia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de iniciativa contra os 15+2-4=13 do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate** e **Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é 50%+40%-50% = 40%. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: 50%+30%-25%=55%.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (I P)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balística**. Outros IPs incluem **fogo**, **gases**, **eletricidade**, **ácidos**, **frio**, **pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**. Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas. Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apre sentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será **SEM-PRE** igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiro é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O **DANO** maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido “um ataque localizado no coração”. A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender **DUAS** vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não pode ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira. Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snippers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar com seu arco. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [Arco 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Micheal consegue

vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



Um passeio pela Terra-média

É importante que o mestre se situe quanto desejar conduzir uma campanha pela terra-média. Muito pouco mudou nos mapa desde o fim da terceira era. Modificações maiores podem ser vista com relação a queda de Mordor e do restabelecimento da Floresta Verde e Lórien Oriental. Apesar da queda do antigo mal, nem toda a região ficou livre dele, o qual esperou por muito tempo até se erguer novamente. A seguir temos um breve relato das terras e suas mudanças, povos e principais pontos.

Endor [a Terra-Média]

Endor é o centro de nossa viagem e o principal continente onde se passa maior parte das histórias da 3ª e 4ª era. Conhecido também como Terra-Média possui como partes principais as regiões de : Eriador, Rhovanion, Gondor, Harad Próximo, Harad Distante, Mordor e Rhun.

Ao centro de Endor temos a cadeia de montanhas conhecidas como Montanhas das Sombras a qual separa Rhovanion a leste de Eriador a oeste. Desprendendo-se do norte da região de Forodwaith a Rohan terminando na região de Isengard, antiga morada do traidor Saruman. Famosas por seus picos intransponíveis onde a terna neve se aglomera e desafia os mais corajosos ou tolos a atravessarem. Sob elas, ao sul, está Khazad-dûm, a Mina dos Anões, que agora é chamada de Abismo Negro, Moria na Língua dos Elfos. Mais além fica Barazinbar, o Chifre Vermelho, o cruel Caradhras, e alem dele ficam o Pico de Prata e o Cabeça de Nuvem: Celebdil, o Branco e Fanuidhol, o Cinzento chamado pelos anões de Zirakzigil e Bundushathûr.

No passado os 9 da que viajaram ao sul para destruir o Um anel tentaram transport os picos sem terem que entra em Moria, mas foram afastados pela neve que caiu sem parar e pelos ventos fortes. Segundo Gimli os picos não deixam que os viajantes o atravessem. O caminho é feito indo ao Vale do Riacho escuro, onde se pode subir pela passagem do passo do Chifre Vermelho, sob a encosta mais distante de Caradhras, para depois descer, caso consiga-se, através da Escada do Riacho escuro [chamado pelos Elfos de Nandurion] chegando ao vale dos anões do outro lado. Ali fica o Lago-espelho, e naquele ponto o Veio de Prata jorra em suas nascentes congeladas.

Contudo, esta região é temida, mesmo após o Caminho Verde e a Velha estrada do Sul que liga Gondor ao norte ter sido estabelecida, poucos se aventuram nesta região, onde Orcs são vistos bem como lobos selvagens e outras criaturas ainda mais aterrorizantes. As viagens continuam sendo feitas longe de Moria e dos picos de Caradhras. Ao Norte um Gundabad a terra gela, e as Montanhas abrem estreitas passagem que sobem entre a neve as tempestades. Ali Orcs e Gigantes clamam novas moradas trazendo destruição e medo ao viajante. Desta forma o oeste se isola do leste, tendo apenas o Caminho Verde a região de Rohan como trilhas seguras para o sul e depois para o leste. Uma viagem longa e muito cansativa e nunca totalmente sem riscos.

Na região a leste e sul das Ered Luin [Montanhas Azuis] fica a antiga morada dos primeiros Elfos chamada de Beleriand. Partes da região sobreviveram como litorais da Baía Gelda de Forochel após a Primeira Era. Nas Montanhas Azuis também viveu Thorin escudo de carvalho que junto com Bilbo partiu para Erebor atrás do reino roubado pelo dragão Smaug. Uma pequeno grupo de anões do exílio, que antes morou em Moria, vive ainda ali, apesar de não ter metais nobres para seu trabalho preferem a paz das terras antigas ao mal que se espalhou pelo oeste.

Eriador [Terra de Reis]

Eriador ficava entre duas cadeias montanhosas, as Erde Luin e as Hithaeglrir [Picos Sombrios]. A borda sul da região consistia dos rios Glaunduin Gwathlo. Grande parte da região consistia de colinas, algumas das quais chamadas de “baixadas”, um tipo de colina formada pela erosão de sedimentos leves. As baixadas eram longas cadeias, mas não eram [nas passagens em que Tolkien as descrever] simplesmente cortes de pedra expostos ao tempo. Eles eram agrupados bastante próximos.

Os rios principais de Eriador eram o Mitheithel [que formava a origem do Gwathlo com o Bruinen, o rio de delimitava Imladris] e o Baranduin [rio marrom, chamado Brandevin pelos hobbits]. O rio Lhun, que corria para o sul perto das Ered Luin para o Golfo de Lhun [após a Primeira Era], era algumas vezes chamado de divisa de Eriador, que na Terceira Era era quase um sinônimo com o reino Dunedain de Arnor.

Anteriormente densamente florestado, Eriador foi desnudado de árvores na Guerra de Elfos e Sauron no meio da Segunda Era, mas ao final da Terceira Era [cerca de 4700 anos depois] a área tinha se recuperado em muitas regiões. Os Elfos viveram em Eriador por muitos anos antes das Guerras de Elfos e Sauron. Mas na Primeira Era clãs de Homens começaram a se fixar em certas regiões e os nandor retiraram-se antes deles. Foi na Segunda Era que a terra tornou-se dividida entre Elfos e Homens igualmente, pois o Baranduin marcava uma fronteira entre suas terras.

Os Dunedain ficaram-se nas terras entre o Lhun e o Baranduin, nas Colinas de Evendim perto do Lago Nenuial [do qual o Baranduin corria] e nas Baixadas Norte e Sul para o leste da área. Eles governavam outros Homens que migraram para o norte durante a Segunda Era. Existiram três Reinos Élficos em Eriador: o Reino de Gil-galad, que permaneceu até o final da Segunda Era; o reino de Eregion, que permaneceu aproximadamente de 700 a 1700 da Segunda Era; e o refúgio de Imladris, que foi fundado após a queda de Eregion na Guerras de Elfos e Sauron e permaneceu até a Quarta Era. O Reino de Arnor foi estabelecido pelos Dunedain ao final da Segunda Era, reunindo sob uma coroa todas as terras que naquele momento não estavam sob domínio Élfico. Muitos dos Dunedain eram descendentes dos Beorians da Andunie, pois naquela região vivia a maioria dos Fiéis antes da Queda de Numenor.

Quando aproximadamente um terço da Terceira Era havia se passado, o Reino de Arnor foi dividido em três reinos: Arthedain, Cardolan e Rhudaur. Em um certo tempo Cardolan retornou à Coroa de Arthedain, mas Rhudaur foi conquistado pelo Rei-Bruxo de Angmar, que havia estabelecido um reino nas montanhas ao norte. O Reino Restaurado de Arnor lutou com a ajuda dos Elfos para sobreviver, mas antes do ano 2000 o reino foi tomado e destruído. Com a queda de Angmar no ano seguinte [1975] o último grande poder no norte da Terra-média foi encerrado. Mais tarde a região degenerou, com apenas um punhado de enclaves sobrevivendo até Aragorn II restabelecer Arnor como parte do Reino Reunido [na Quarta Era]. Desde então as terras têm sido povoadas aos poucos. A maioria dos Elfos partiu dos portos Cinzentos para o Oeste. Mas Imladris ou Valfenda se mantem como morada de Celeborn e dos filhos de Elrond [respectivamente Elladan e Elrohir]. Ainda em Eriador se encontra a terra do Condado, onde o antigo povo, até então desconhecido do qual partiu Frodo nove dedos para destruir o Um anel, prospera e canta com alegria as boas novas. Talvez um dos poucos lugares que as lembranças do passado estão sempre na mente de seu povo e todos os dias são de festa.

Lugares conhecidos ou de destaque:

Imladris [Valfenda]: O Último refúgio e reino dos altos Elfos na Terra Média. No passado Valfenda foi um local de conhecimento, tradição e poder. Um ponto de resistência e paz para os que lutaram durante uma era contra Sauron. Valfenda se localiza em um vale entre montanhas extensas em um trecho cor de urze e cheio de pedras se esboroando com manchas de ver-grama e verde-musgo, indicando ao viajante que há um rio por ali. Após algumas caminhas o viajante se depara com vales inesperados, estreitos e com paredes íngremes, que se abriam de repente diante de seus pés, e, descendo os olhos se podia fintar com surpresa árvores e água correndo em seu fundo. Ali se encontra gargantas que quase podiam ser transportas com um salto onde cachoeiras correm e ravinas escuras se erguem sem que ninguém possa saltar ou escalar. Há pântanos verdes e agradáveis de olhar, com flores altas e coloridas, mas difíceis de serem percorridas. A terra se estendia do vau até as montanhas sombrias. A única trilha era marcada com pedras brancas, algumas pequenas, outras meio cobertas de musgo e urzes. Mais acima do vale e do rio, onde carvalhos e pinheiros se erguem se encontra uma clareira não muito acima do rio ali estava a casa que no passado foi chamada da última casa amiga das terras ocidentais. O tempo não parece correr em Valfenda e em suas extensões um pouco do antigo Povo Elfico ainda canta e relembra suas histórias.

Bri a estalagem do Pônei Saltitante: Bri é uma aldeia antiga, a mais importante da região. Na época da guerra do Anel era pequena e pouco habitada, semelhante a uma ilha cercada por terras desertas. Hoje a vila tem crescido com migração de povos vindos do sul em busca de antigas e novas moradas. Ao redor de Brise encontra Valão, num vale profundo mais a leste e Archet na beirada da Floresta Chet. Há um grande intercâmbio entre Bri e o Condado, principalmente no que se diz respeito ao comércio da Erva Fumo. Alguns Hobbits, principalmente da parte dos Brandeburques vivem por ali perto. Na aldeia há centenas de casas grandes de pedra, a maioria acima da estrada, que cruza um poço fundo. Descendo esta mesma estrada se chega a uma grande estalagem, construída a muito tempo pelo comércio anterior a guerra do Anel e hoje colhe grandes frutos e serve uma das melhores cervejas da região. Conhecida como Pônei Saltitante é formada por uma série de salões com lareiras e dormitórios na parte fundos, bem como estábulos. Aqui no passado, serviu de esconderijo para Frodo e seus amigos durante a caminhada para Valfenda. Muitas falam que coisas estranhas aconteceram na estalagem nesta época, como pessoas desaparecendo e fantasmas sobre cavalos Negros. Seu atual dono é Cercadinho, neto de Carrapicho.

Condado [a terra dos Hobbits.]: Área de cerca de 47000 quilômetros quadrados em Eriador entre o Rio Baraduin e as Colinas Distantes, originalmente uma parte fértil e bem trabalhada de Arnor. No decorrer do esvaziamento do reino do Norte a área foi abandonada, e em 1601 da Terceira Era foi cedida pelo Rei Argeleb II de Arthedain aos Hobbits, liderados por Marcho e Blanco. Em 1630 a maioria dos Hobbits na Terra-média já viviam no Condado, o qual eles dividiram em quatro Quartas, subdivididas em um grande número de regiões. Os Hobbits vivem confortavelmente em sua nova terra; as únicas adversidades que eles enfrentaram na terceira Era foi a Grande Praga de 1636, a Batalha dos Campos verdejantes em 2474, o Grande Inverno e os Dias de Escassez em 2758-2760, o terrível Inverno de 2911 e a dominação do Condado por Lotho Sacola-Bolseiro, Saruman e outros homens malignos durante a Guerra do Anel. De fato, os Hobbits do Condado tiveram sucesso em ignorar o mundo ex-

terior por tanto tempo que quase esqueceram que ele existia, mesmo embora a Grande Estrada do Leste atravessasse o meio do Condado. Em parte, esta segurança foi devida à proteção incessante dos Dúnedain do norte. Devido à superpopulação, os Velhobuques de Marish cruzaram o Brandevin em 2340 e fixaram-se na Terra dos Buques, em 32 da Quarta Era o Rei Elessar formalmente adicionou a Terra dos Buques ao Condado e também deu aos Hobbits o Marco Ocidental, estendendo-se das Colinas Distantes até as Colinas das Torres. Mais cedo, em 17, ele tinha emitido um decreto fazendo do Condado uma terra livre sob sua proteção e proibindo quaisquer Homens de entrar no Condado. Antes da morte de Arvedui, o Condado reconhecia o governo do Rei, mas estava tão afastado dos assuntos externos que seu governo era apenas nominal. Após o fim do Reino do Norte os Hobbits escolheram um Thain para governar até o retorno do Rei; os deveres do Thain eram em sua maioria cerimoniais. O único oficial com deveres ativos era o Prefeito de Michel Delving, que tinha o encargo de tomar conta dos serviços de Mensageiros. A estrutura social do Condado parece é bastante simples. Existiam poucos membros de uma classe social mais elevada, que tinham o suficiente para não precisar trabalhar, mas a maioria dos Hobbits eram fazendeiros, comerciantes ou trabalhadores. Existiam alguns pobres, mas suas dificuldades não eram extremas. O Condado era primordialmente agrícola. O genuíno nome Hobbit do Condado era Sûza. Os Hobbits tem o principal hábito de morarem em tocas escavadas em colinas, apesar de outras regiões habitarem casas de teto baixo.

A Floresta Velha : Logo ao lado do Condado se localiza umas das florestas mais antigas da Terra-média. Local de árvores conscientes e antigas que não nutrem um grande amor pelos que andam em duas pernas. Geralmente as árvores são bastante traiçoeiras principalmente os Carvalhos e salgueiros que podem sufocar ou adormecer os aventureiros que ousarem percorrerem seus caminhos. Em seu interior reside um ser que é um mistério. Caminhando e cantando sobre suas colinas e vegetação seu nome é Tom Bombadil e sua real forma ninguém sabe. Sua companheira é Fruta d'ouro que dança sobre a chuva. Tom é uma criatura alegre e em harmonia com a natureza e as coisas antigas do mundo. Conta-se que nem mesmo o Um Anel tinha poder sobre ele. Tom geralmente é visto como um homem gordo, de longa barba castanha, olhos claros e azuis e rosto vermelho como uma maçã. Geralmente veste-se com casaco azul, grandes botas amarelas e um velho chapéu, de copa alta como uma pena azul comprida presa à uma fita. Os Hobbits evitam ao Máximo os caminhos pela antiga floresta.

Lago Vesperturvo: Onde se localiza o palácio real do cetro do norte. O antigo Rei Elessar costumava a vir muito a esta morada visitar seus amigos do Condado. Ali ainda se encontra o posto principal do Reino Unido de onde homens leais ao Rei vigiam e protegem o condado e as estradas do norte.

Gondor [Terra de Pedra]

Gondor era propriamente um nome de reino e não uma região, mas as terras interiores de Gondor ficavam ao longo da costa da Terra-média e ao longo do curso sul do Anduin, cercado as Ered Nimrais [Montanhas Brancas]. Gondor também incluía uma terra Élfica e cercava várias terras-natais de muitos povos: Druedain em Druwaith Iaur [no oeste, perto do Cabo de Andrast] e na Floresta Druadad [no lado leste das Ered Nimrais]; Homens dos Vales das Ered Nimrais [de onde vieram os Terrapardenses e os Homens de Bree em Eriador]; povos pescadores; e talvez alguns povos dos Edain.

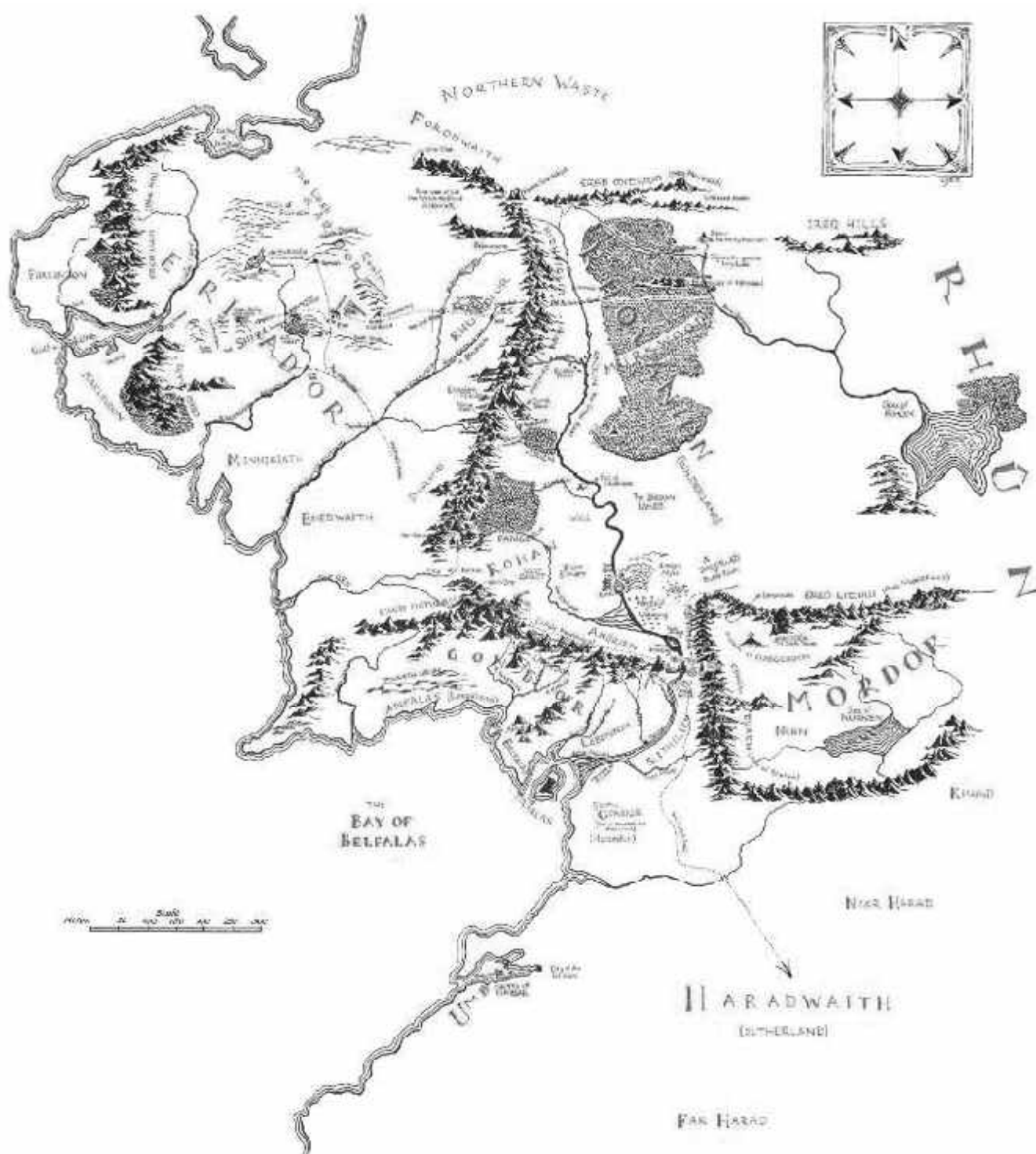
O Reino de Gondor foi estabelecido ao mesmo tempo em que Arnor pelos Dunedain de Numenor. Lá existiram muitos Dunedain e outros povos mestiços habitando a região. O porto Élfico de Edhellond foi eventualmente absorvido em Gondor, mas a maneira pela qual ocorreu essa absorção não é conhecida. Edhellond era situado perto da foz do rio Morthond [Raiz Negra], que era o segundo maior rio de Gondor. Durante um tempo Gondor se estendeu ao norte até a divisa de Cardolan, para leste até o Mar de Rhun e para o Sul até as terras de Harad. Até mesmo governou Mordor por muitos séculos, embora os Dunedain não tenham reclamado posse dos domínios de Sauron.

Com o Rei Elessar as terras de Gondor e Eriador foram reunidas novamente sobre a Bandeira Branca dos Reinos Unidos e sua capital Minas Tirith ficou sendo o centro do governo. A cidade que teve seus portões destruídos durante a guerra com

Rei Bruxo hoje se ergue imponente. A leste se encontra Ithilien a qual foi dada como presente ao príncipe Faramir, onde uma parte do belo povo Elfico veio morar após a guerra do anel.

Gondor ainda faz uso constante da navegação pelo rio Anduin mantendo seu porto mais importante em Pelagir, onde um grande grupo de pescadores tem se desenvolvido ao longo dos anos. Em Lamedon temos o predomínio da agricultura e em sua região mais montanhosa o pastoreio simples. Já em Libennin o comercio e os mercados públicos cresceram muitos nos últimos anos, o que trouxe também grupos menores de ladrões e mau negociantes, sempre visando os menos atentos.

Apesar do grande crescimento e dos tempos de paz após as ultimas Batalhas do Rei Elessar, Gondor ainda guarda certos lugares onde o temor pelo oculto é grande. Dizem que no passado o Rei viajou pelas Sendas dos Mortos, uma região a muito



esquecida e amaldiçoada, chegando a Erech após percorrer um grande corredor entre as montanhas. Ali ele convocou os mortos que não serviram ao juramento de Isildur e por isto jamais haviam encontrado a paz, mesmo após a vida. Alguns dizem que lêns enfim cumpriram sua missão e que nunca mais voltaram a região encontrando descanso. Algumas histórias falam que a região e a própria Sendas dos Mortos ainda guarda temores ainda maiores e criaturas malditas rondam seu corredor.

Lugares conhecidos ou de destaque:

Ramas Echor: Assim os homens de Gondor chamam a muralha externa cidade real que haviam construído à custa de grande trabalho, depois que Ithilien caíra sob a sombra de Sauron. A muralha se estende por dez milhas, saindo dos pés das montanhas Brancas e depois retornando, fechando em seu interior os campos de Pelennor: belas e férteis regiões citadinas nas longas encostas e patamares que desciam até os níveis inferiores do Anduin. As regiões citadinas são ricas, com amplas lavouaras e muito pomares, e fazendas com fornos e silos, currais e estábulos, e muito riachos ondulando através do verde, descendo das regiões mais altas até o Anduin. Perto a muralha externa, se localizam os cais e desembarcadouros do Harlond, para embarcações que sobem a correnteza vindo dos feudos do sul.

O Feudo de Belfalas: Além dos altos vales das fronteiras montanhosas em Lossarnach, morava um povo forte, homens antigos de Gondor, cujo sangue dos antepassados se mesclou. Pessoas baixas e morenas que moravam ali antes dos reis do oeste virem. Um pouco além destas terras se encontra o feudo de Belfalas, onde Imrahil II, da casa do Príncipe Imrahil governa. Do alto do castelo de Dol Amroth, próximo ao mar, o povo de sangue nobre, de homens grandes e altivos com olhos da cor do mar governam com amizade e louvor a Gondor. Imrahil lutou ao lado do Rei Elessar nas batalhas contra Sauron e desde sempre suas terras prestam juramento de lealdade a Gondor. Recentemente este feudo é tomado por problemas com os piratas renegados de Umbar e com as próprias divisões internas, pois Imrahil II pertou seu filho e sua esposa vítima desde ladrões do mar. Sem descendente, a intriga corre a corte e coloca em risco o governo de paz e poder de Belfalas.

Minas Tirith: A grande cidade real, cujos portões de mithril e aço reluzem sobre suas várias muralhas, sempre tomadas por jardins trazidos pelos Elfos do povo de Legolas após a guerra do anel. A cidade fora construída em sete níveis, cada um cavado no flanco da colina, e ao redor de cada nível se ergue uma muralha, e em cada murava há um portal florido e brilhante. Contudo, estes portões não são alinhados: O Grande Portão da Cidade fica no ponto leste do circuito, mas o seguinte voltava-se parcialmente para o sul, e o terceiro parcialmente para o norte, e assim, ora de um lado, ora do outro, dispunham-se os portões na subida, de modo que o caminho pavimentado que ia na direção da cidadela virava-se primeiro para um lado e depois para o outro pela encosta da colina. Dessa forma se atinge finalmente o Pátio Alto e a praça da Fonte diante dos pés d Torre Branca: alta e elegante, noventa metros da base até o pináculo, onde a bandeira do Reino Unido tremula trezentos metros acima da planície. Ali no Pátio da Fonte, está a Árvore Branca, símbolo do Reino Unido, plantada pelo Rei Elessar: o símbolo da vitalidade dos Reis de Gondor e uma lembrança das árvores que iluminaram o mundo e cresceram em numenor. No sexto círculo se encontra os belos estábulos onde são mantidos alguns cavalos velozes, presentes de Rohan. Uma guarda especial, cujo

uniforme possui as Sete estrelas, as sete pedras e a árvore branca sendo que a Guarda da Torrer de Gondor é o grupo militar de maior prestígios da cidade. Nos círculo mais baixo, na rua dos Lampioneiros [Rath Celerdain] se encontra a Velha Hospedaria onde, recém reformada e ampliada, o viajante recebe uma boa cama e histórias da cidade, do Rei e do reino. Também no sexto círculo se encontra a Fen Hollen, uma porta aos fundos que se sempre se mantem fechada, exceto em ocasiões de funerais, e apenas o Rei poderia usar aquele caminho, ou aqueles que usam o símbolo das tumbas e cuidavam das casas dos mortos. Além da porta se estende uma rua sinuosa que descia em muitas curvas para a região estreita sob a sombra do precipício do Mindolluin, onde fica os túmulos dos Reis mortos e no passado os dos seus Regentes. Ali Denethor o ultimo regente faleceu queimado pela loucura, e após sua reconstrução se colocou o corpo do Rei Elessar. No interior das tumbas, em Rath Dínem, entre abóbadas pálidas e salões vazios ergue-se a imagens de homens mortos a muito tempo, muitas fileiras de mesas esculpidas no mármore onde os homens são colocados.

Ithilien: A leste de Minas Tirith, nas fronteiras do norte se ergue Ithilien, um belo lugar de florestas em encostas e riachos velozes. Por toda a sua volta se encontra pequenos bosques de árvores resinosas, abetos, cedros e cipreste. Ao sul e ao oeste este jardim dar para os vales mornos e mais abaixo do Anduin, protegido ao leste pelas Ephel Dúath, ficando, contudo, livre da sombra da montanha, protegido ao norte pelas Eryn Muil, aberto aos ares do sul e aos ventos úmidos do Mar distante. Lar do belo povo Elfico da antiga Floresta das Trevas, que vieram junto com legolas para ali residirem e construir suas moradas entre árvores e algumas grutas. Uma guarda de Batedores, escolhidos pela casa real do Príncipe Faramir vigia a região e a estrada real que liga o sul ao norte.

Henneth Annûn – a Janela do Pôr-do-sol: escondida como uma fortaleza, onde corre por cima dela a mais bela de todas as cachoeiras de Ithilien, numa terra de muitas fontes esta Henneth Annûn. Uma caverna embaixo da cachoeira, onde os raios de sol reluzem formando uma cortina de cordões de ouro na água que caía a diante de uma de suas entradas. Uma gruta secreta, onde os vigias de Ithilien podem descansar e manter vigilância a Minas Morgul. Poucos podem encontra suas 2 únicas entradas, que são sempre vigiadas por arqueiros. Visitantes de fora, são ventados quanto preciso, pois mesmo após a queda de Sauron, Henneth Annûn se mantem como um símbolo de proteção contra a cidade negra.

Minas Morgul: Um local de trevas, terror e medo absoluto. Certos lugares foram mantidos erguidos, mesmo após a queda de Sauron, Minas Morgul é um deles. O vale de Minas Morgul, Cirith Ungol, passou para o mal a há muito tempo, e já era uma ameaça e um terror enquanto o Inimigo estava banido para longe, e Ithilien ainda estava quase totalmente em poder de Minas Tirith. Esta cidade já foi um lugar forte, altivo e belo, chamado de Minas Ithil, a Torre da lua, irmã gêmea de Minas Tirith. Lar de Isildur, que foi tomada por homens cruéis que o Inimigo dominara durante sua primeira demonstração de força. A estes homesn foi dado 9 aneis de poder, que os corromperam, transformando-os em fantasmas vivos, terríveis e maus. Depois que Sauron partiu, a cidade se encheu de parias e de seres estranhos que habitavam seus pontos mais internos onde o mal nunca acaba. Ali os 9 Nazgul moraram, inclusive o Rei Bruxo. A simples menção de seu nome já um terror para os mais velhos e mais novos. Uma ponte cruzava o abismo negro que circula a entrada da cidade e esta foi destruída e a encruzilhada que levava a seu interior foi queimada. Mesmo assim algumas criaturas

conseguem cruzar o caminho e assaltar viajantes que se perdem das trilhas mais seguras. Ali um mal na forma de da Deusa Arranha imperar e parece buscar vingança contra “os pequenos”. Mas pouco se sabe desta história.

Os Argonath – os Pilares dos Reis: Descendo o Anduin vindo do norte e antes das Sar Gebir esta o Argonath, dois pilares que se apresentam ao viajante como torres vindo ao seu encontro, como dois gigantes, cinzentos, silenciosos mas ameaçadores. Geralmente o caminho até ali passa por grandes encostas rochosas às quais se agarram saliências e fendas estreitas e algumas árvores retorcidas. O canal fica mais estrito e o Rio mais rápido. Da li se pode avistar as colinas de Emyrn Muil e os dois pilares. Eram moldados no passado distante como esculturas gigantes, sobre grandes pedestrais alicerçados nas águas profundas, na forma de reis de pedra, com olhos turvos e cenhos gretados, voltaam-se sempre para o norte. A mão esquerda de cada um deles esta levantada, com a palma para fora, num gesto de advertência, e cada mão direita empunhava um machado; sobre cada uma das cabeças pode ser ver um elmo e uma coroa, já se desintegrando. Guardiões silenciosos do reino que voltou a estar unido. Suas figuras representam Isildur e Anárion e transmitem medo e reverencia os que passam por eles.

Tol Brandir: cercado a esquerda pelo Amon Lhaw e à direita pelo Amon Hen, está as colinas da Audição e da Visão. Na época dos grandes reis, havia tronos altos sobre elas. Hoje uma nova guarda foi ali destacada e o trono, no qual Aragorn, o Rei Elessar se sentou se mantém alto e poderoso e é visitado por seu filho em busca de visão e conselhos.

Rohan [A Terra dos cavaleiros]

Uma terra de planícies verdes e campos de pasto, dominado pelos senhores dos cavalos. Localizada ao norte de Gondor e o sul das Montanhas das Sombras. Fundada por Eorl o Joven. Eorl, o jovem, era o senhor dos Homens de Éotheod. Essa região ficava perto das nascentes do Anduin, entre as cadeias mais distantes das Montanhas Sombrias. Descendentes do povo que habitava o extremo norte, que no governo de Léod, pai de Eorl, tornara-se bastante numeroso, ficando se certa forma comprimido na terra que era seu lar. Durante a invasão do exército de bárbaros no ano de 1510 da terceira era levou o Regente de Gondor a pedir ajuda do norte, onde havia uma antiga amizade entre os homens do Vale do Anduin e o povo de Gondor. Mas no Cale do Rio os homens eram poucos e estavam espalhados, e demoraram para prestar o auxilio possível. Por fim Eorl recebeu noticias sobre a dificuldade de Gondor e, embora parecesse muito tarde, partiu com um grande exercito de cavaleiros.

Como recompensa pela ajuda que salvo o povo de Gondor, o Regente doou a região de Calenatdhon que fica entre o Anduin e o Isen a Eorl e seu povo. Deram a nova terra um novo nome, Terra dos Cavaleiros, e passaram a se autodenominar eorlingas; mas em Gondor sua terra era chamada Rohan, e seu povo rohirrim [ou seja, Senhores dos Cavalos]. Eorl foi seu primeiro rei. Éomer tornou-se o Rei, após a morte de Théoden nas Travessias do Isen, que ao lado de Aragorn combateu o exercito de Sauron, ele reinou por sessenta e cinco anos, mais tempo do que todos os reis dos rohirrim.

A maioria das moradas dos rohirrim fica a léguas ao sul, sob as bordas das Montanhas Brancas, que são sempre cobertas por nevoas e nuvens brancas. Em suas terras correm os cavalos mais belos, fortes e velozes, sendo seu povo habilidosos guerreiros montados sempre a cavalos, os quais cultivam um grande ódio pelos Orcs. Os eorlingas são voluntariosos e cheios de orgulho, mas têm o coração sincero, são generosos em pensamentos e

ações, destemidos mas não cruéis; sábios mas incultos, não acreditando nenhum livro mas cantando muitas canções, à maneira dos filhos antes dos Anos Escuros. Por um tempo seu Rei Théoden ficou sobre o poder de Saruman, o mago traidor, mas se libertou a tempo de honra Gondor e morrer com honra na batalha. Seus guerreiros são divididos em grupos e tropas sendo o posto mais alto o de Marechal e medido em três níveis.

Lugares conhecidos ou de destaque:

Meduseld o Palácio Dourado e Edoras

Em direção ao Desfiladeiro de Rohan, a frente das montanhas do sul, sempre cobertas de branco e riscados de preto, a planície coberta de relva ondula contra as colinas das grandes montanhas. Imediatamente a frente dos viajantes, o mais amplo dos vales se abre como um golfo comprido entre as colinas. Mais a dentro se pode vislumbrar uma massa montanhosa disforme, com um único pico alto, na estrada desde vale se ergue uma sentinela onde aos seus pés corre um fio de prata, o rio que sai do vale, um pouco distante se pode ver o faiscar sol, num cintilar de ouro. Estes são os telhados dourados de Meduseld o Palácio real de Rohan, o ouro e noobreza reflente no brilho dourado do telhado. Um fosso, como uma poderosa muralha e uma cerca-viva de espinhos o contornam. Por de trás destas cercas se erguem os telhados de varias casas, tendo como o seu centro Meduseld. Os seus pátios centrais são chamados de Edoras, onde cavalos e guardas protegem o Rei.

O Abismo de Helm: A algumas milhas dos altos picos de Thrihyrne, no lado oposto do Vale do Folde Ocidental, fica uma garganta verde, uma grande reentrância no meio das montanhas, que se transformava num precipício entre elas. Os homens daquela região deram-lhe o nome de Abismo de Helm, em homenagem a um herói de antigas guerras que se refugiara ali. Partindo do norte a garganta afundava, cada vez mais íngreme e estreita dentro das sombras do Thrihyrne, até o ponto onde os penhascos ocupados por corvos assombram como torres poderosas dos dois lados, bloqueando a luz. No recém erguido Portão de Helm, diante da entrada do Abismo, há um esporão de pedra que o penhasco ao norte projetava para fora. Ali, na sua extremidade, ergue-se altas muralhas de pedra antiga, e dentro delas via-se uma torre alta. Os homens dizem que nos tempos longínquos da glória de Gondor muito antes do Rei Elessar, os reis dos mares tinham construído ali sua fortaleza com mãos de gigantes. Chama-se Forte da Trombeta, pois se tal instrumento fosse tocado na torre o som ecoava no Abismo e atrás dela. Ali na época da guerra do anel morou Erkenbrand, senhor do Folde Ocidental.

Isengard: Para se chegar a Isengard os viajantes devem seguir pelo Nan Curunir, o Vale do Mago, por onde o rio Isen corre, alimentando muitos riachos e rios menores. Uma vegetação recente cresce pelo caminho, refletindo em suas folhas os poucos raios do sol. Para o centro conduzem todas as estradas, ladeadas por suas correntes. Por fim se encontra uma torre de formato maravilhoso. Fora feita pelos construtores de antigamente que aplainaram o círculo de Isengard, e mesmo assim não parecia algo feito pela arte dos homens, mas arrancada dos ossos da terra durante uma aflição antiga das colinas. Um pico e uma ilha de pedra, negros e de um brilho estonteante: quatro pilares multifacetados foram unidos num só, mas perto do topo eles se abriam em chifres escancarados, seus pináculos agudos como as pontas de lanças, as bordas cortantes como facas. Entre eles havia um espaço estreito, e ali, sobre um chão de pedra polida e com inscrições estranhas, um homem poderia ficar de pé cento e cinqüenta metros acima da planície. Esta era Orthanc, a cidadela de Saruman, um dos magos que vieram do oeste para confrontar a sombra de

Sauron. Saruman se corrompeu e desejou o Um anel para si, além de enganar o rei de Rohan e ele se armou de um grande exército de Orcs que batalharam contra Rohan e parte da comitiva do anel [Aragorn, Legolas e Gimli]. Por fim com a ajuda dos Entes, tudo veio a baixo e uma nova floresta floresceu onde antes fora a morada de Saruman. Todo o círculo que havia entorno de Orthac foi destruído e removido, e a terra dentro dele fora transformada num jardim cheio de pomares e árvores, atravessado por um rio, mas no meio de tudo havia um lago de águas límpidas, e dele surgia a torre de Orthac, alta e impenetrável, e sua rocha negra se espelha no lago. Este é o Jardim-árvore de Orthac uma lembrança da guerra entre os Ents e Saruman. Apesar de nenhum Ent não ter sido mais visto na Terra-Média, dizem que a noite alguns ainda guardam a torre e que o mal de Saruman esta em seu interior aprisionado pelas belezas de fora. Para alguns apenas histórias para aventureiros em busca de confusão.

Cavernas Cintilantes: Gimli ficou preso nas cavernas do Abismo de Helm durante a batalha contra os Orcs de Saruman na terceira era, ali ele encontrou um novo reino para o seu povo. Quanto as tochas são acessas se pode caminhar pelo seu chão arenoso sob cúpulas reverberantes, pedras e cristais, veios de minérios preciosos faíscam nas paredes polidas. Lá existem colunas brancas e de um amarelo-alaranjado, e também de um rosa matinal, estriadas em formas de sonho, surgem aos poucos os assoalhos multicoloridos para encontra os ornatos reluzentes que caem do teto. Inúmeros salões e lagos refletem a beleza desde reino dos Anões cujo senhor foi por muito tempo Gimli, um dos 9 da companhia do anel. Das obras mais belas dos anões estão os portões de Minas Tirith.

Rhovanion [Terras Selvagens]

Rhovanion era o antigo nome das terras que ficavam a leste de Hithaegllir e oeste de Carnen [Rio Vermelho] e o mar interior de Rhun. Mais tarde o nome foi tomado por um reino de Homens do Norte e que perdurou entre 1200 e 1850 da Terceira Era. Os dois grandes rios de Rhovanion eram o Celduin, que corria para o sul a partir de Erebor [a Montanha Solitária] e se unia ao Carnen e ao Anduin [Grande Rio], os quais corriam ao sul a partir das Montanhas Cinzentas. Anduin ficava entre o Hithaegllir e a grande floresta conhecida como a Grande Floresta Verde, Floresta das Trevas e finalmente Eryn Lasgalen [Floresta das Folhas Verdes].

Embora os Eldar tenham passado pela região durante a Grande Jornada, alguns dos Teleri foram para o sul e seguiram o Anduin para outras terras. Mais tarde, uma porção desses Teleri [os Nandor] migraram para o norte ao longo do rio, separando-se em dois grupos. A eles se juntaram alguns Avari e Eldar durante a passagem do tempo e se tornaram os Elfos da Floresta.

O Reino de Lorien foi o mais antigo Reino Élfico a sobreviver na Terra-média após a queda de Gil-galad ao final da Segunda Era. Ficava numa pequena floresta perto do Hithaegllir. Os Elfos da Floresta da Grande Floresta Verde gradualmente se mudaram para o norte durante a Segunda e Terceira Eras até que finalmente estabeleceram o Reino de Mirkwood Norte, que se tornou o último dos Grandes Reinos Élficos [e mesmo assim não rivalizava com as antigas civilizações Eldar].

Os Homens dos Vales do Anduin, parentes dos Edain que se fixaram em Elenna, espalharam-se por todo o sul da Floresta das Tervas e nos vales do Anduin e Celduin. Estabeleceram muitas tribos e reinos, mas ao final da Terceira Era apenas três grandes grupos restaram: os Beornings, os Homens da Floresta, os Homens de Valle e Esgaroth.

Ao Sul da Floresta das Trevas foi também utilizada com uma

base por Sauron, que estabeleceu uma fortaleza na colina Amon Lanc, que originalmente era uma cidade dos Elfos da Floresta. Desta base Sauron foi capaz de ameaçar Gondor, Lorien e a parte norte da Floresta das Trevas.

Contudo ao fim da Guerra do anel a paz sobreveio a esta região. No Valle e Erebor, homens e anões lutaram e venceram o inimigo e os Reis Élficos de Lórien e da Floresta das Trevas expulsaram o grande mal de Amon Lanc. Mas esta longe de se afirmar que nestas ruínas se possa encontrar algo de bem. E uma parte inexplorada da floresta ainda se mantém escura para os que viajam se cautela.

Nas Terras do Leste de Rhûn, chegam notícias de que grupos de Orcs organizados tem dominado o povo bárbaro e preparado um exército para reconquistar o território perdido. Outros ainda falam do despertar de um antigo dragão e de um exército negro de antigas criaturas, que foram esquecidas e hoje retornam. Por isto as terras do Leste de Rhûn e de Rhovanion ainda são vista como distantes e cercadas de um misticismo grande.

Lugares conhecidos ou de destaque:

Florestas de Lothlórien: Seguindo o Veio do Prata que parte da Montanhas das Sombras e do portão oposto de Moria, se chega a morada mais bela de todo o povo Elfico. Mesmo que após a guerra do anel seus senhores tenham a abandonado não há lugar como este. Um dos pontos onde a magia é a realidade se mesclam em beleza, mistério e poder. Não há árvores como as desta terra. Pois no outono as folhas não caem, mas se tornam douradas. Só na primavera, quando aparecem as novas folhas verdes, é que elas caem, então os ramos ficam carregados de flores amarelas, e o chão da floresta é dourado, e dourado é o teto, os pilares são prateados, pois os troncos das árvores são lisos e cinzentos. Ali correr o Nimrodel, o riacho cujo os elfos fazem muitas canções antigamente, que o povo do norte ainda canta. A maioria dos Elfos ainda mora em plataformas de madeira construída acima do solo entre as arvores, chamados de flet, ou na língua dos Elfos: talan. Escadas escondidas levam o viajante até os talan e da li se pode observar bem a região ao redor das arvores. O coração deste reino antigo é chamado de Cerin Amroth, a colina onde em dias mais felizes foi construída a bela casa dos senhores Élficos. Ali também esta Caras Galadhon, a antiga cidade dos Galadhrim, onde morou o Senhor Celeborn e Galadriel, a Senhora de Lórien. Hoje a floresta se tornou ainda mais místicas e parte das histórias dos homens. Poucos se aventuram por ali, onde dissem estar o tumulto da Rainha Arwen, esposa do Rei Elessar. O povo Elfico que ainda mora em seus caminhos mantem a floresta protegida e viva. Um mundo a parte da Terra-média.

Dol Guldur: Descendo pelo rio Anduin, a leste e norte de Lórien se chega a antiga morada de Sauron, hoje totalmente arrasada e cercada pelos escombros. O mal se foi, e apenas seu resto infame ainda se espalha. Pois ali ele se enraizou por muito tempo. Ali, ao sul da Floresta das Trevas a mata de abetos escuros, onde as árvores lutam umas contra as outras e seus ramos apodrecem e definham se ergue a ruína de Dol Guldur. Localizada em meio a uma colina rochosa, onde o ar é podre e poucos se aventuram, mesmo que o seu grande mal tenha sido expulso e que a floresta das Trevas respira novamente limpa.

A Grande Floresta Verde – Outrora a Floresta das Trevas: Desde os tempos remotos o nome da Floresta das Trevas era a Grande Floresta Verde, e seus amplos salões e corredores eram o abrigo de muitos animais e de pássaros de canto belíssimo. Ali existe o reino do Rei Thranduil, pai de Legolas, à sombra do carvalho e da Faia. De seus portões ao subsolo grandes salões e secretos são cantados e celebrados. Sobre o rio Da Floresta

seu povo sempre mantém comércio com os homens do Valle. O vinho do salão de Thranduil é um dos mais famosos. Após cerca de um terço dos anos da Terceira Era do mundo, uma escuridão foi cobrindo lentamente a floresta a partir do sul; e o medo ali caminhava em atalhos sombrios. Animais ferozes vinham ali caçar, e criaturas cruéis e nefastas ali instalavam suas armadilhas. Ao final da terceira era, Thranduil confrontou este mal e sobre grandes baixas livrou a floresta do mal de Dol Guldur e novas estradas foram abertas e Paz veio sobre a floresta. Porém, a uma pequena região ao sul, nos arredores de Dol Guldur ficou para sempre marcada pelo mal. Alguns viajantes dizem que temidas aranhas gigantes e outros seres ainda se embrenham pelas ruínas e cavernas do lugar, escondendo tesouros e segretos a muito esquecidos.

O Valle e a Montanha Solitária dos Anões: No passado a região do Valle e a Montanha solitária de Erebor foram um local de prosperidade entre anões de Thráin o rei sobre a montanha e Girion o senhor do Valle. Muitas riquezas foram produzidas na montanha e nas regiões ao sul dentro do vale do Rio Corrente onde a cidade do povo de Girion foi construída. Mas Smaug o grande Dragão veio sobre a região, expulsou a todos e tornou tudo desértico e sem vida. Somente anos mais tarde, com a ajuda de Bilbo Bolseiro é que Smaug foi morto por Bard o arqueiro e o reino dos anões e dos humanos foi restabelecido. No final da quarta era novas tropas colocaram a região sobre perigo e com muita luta seus habitantes conseguiram sobreviver aos ataques das hordas de Orcs e Wargs. Hoje o Valle retorna a sua prosperidade e paz, apesar das notícias do possível reino construído por Orcs na região a leste de Rhûn.

Mordor [Terras Negras]

Mordor, como Gondor, era apenas uma pequena terra que era sinônimo com um grande região chamada pelos mesmo nome. Ela situava-se inteiramente entre os braços das Ered Lithui [Montanhas de Cinzas] e Ephel Duath [Muros de Sombras]; ambos as fileiras parecem ser parte de uma mesma cadeia extensa de montanhas.

Esta região era aberto para o lado leste para as terras de Rhun as quais eram controladas por Sauron. Dentro de seus limites Mordor era dividida em três áreas: Udun, Gorgoroth e Nurn.

Udun era um enorme vale no canto nordeste de Mordor. A área era rochosa e em forma de tigela, mas provavelmente não completamente inóspito a plantas e vida animal. Gorgoroth era dividida em duas áreas. O canto noroeste era virtualmente desprovido de vida, dominado pelo Amon Amarth, o enorme vulcão que Sauron utilizou para forjar o Um Anel e para lançar um nuvem para bloquear o sol em seu ataque a Gondor ao final da Terceira Era. As terras ao redor do vulcão eram cheias de cinzas e estéreis.

O resto de Gorgoroth não é muito melhor, mas talvez suportasse algumas plantas e vida animal. Era um grande platô que se estendia através do terço mais ao norte de Mordor, quase no final das Ered Lithui. Nurn situava-se ao sul de Gorgoroth. À parte oeste de Nurn era chamada Lithlad [uma indicação da extensão em que Sauron envenenou suas próprias terras]. As regiões sul e leste de Nurn eram dominados por um pequeno mar, Nurnen, e os rios que o alimentavam. Estas terras nesta área eram bastante férteis e Sauron mantinha muitos escravos ali para conseguir comida para seus exércitos. Com o fim do Senhor do Escuro, os escravos de Nur foram libertados e ganharam a região de Nurnen como moradia.

Uma grande questão ainda paira sobre as Ephel Duath, onde restos das torres de observação de Sauron ainda estão de pé. Ali o mal reina se espalhando até a região de Minas Morgul, de

onde histórias sobre a rainha aranha voltam a ajustar os moradores de Nurnen.

O mal que Mordor simboliza ainda esta enraizada em seus habitantes mais próximos, mas esquecido da mente do povo de Gondor que ri das histórias do passado. Mas poucos tem coragem de prosseguir viagem por esta terra de ruínas e pobreza. Até mesmo ao ar de Mordor ainda não foi purificado e segundo dizem os mais sábios somente será após o fim de Arda. Mas grupos de ladrões e até mesmo viajantes em busca de lendas e tesouros buscam entre os escombros de Barad-dûr, a antiga fortaleza de Sauron, alguma pista dos tesouros e objetos fantásticos que o supostamente ainda estariam ali. Alguns chegam a dizer que Os numeronianos negros de Umbar desejam o Palandir que teria sobrevivido a queda da torre negra.

O mestre deve ter bastante cuidado ao descrever os horrores de Mordor. Mesmo sem Sauron o mal esta ali e se esgueira em busca de novas sombras. A rainha aranha tem usado de escravos e até mesmo outros seres desprezíveis para alcançarem sua vingança contra os pequenos.

Para o Rei de Gondor, Mordor é uma terra que seus olhos temem, mas que não conhecem. Aos poucos esta negligencia parece estar lhe custando caro e as histórias da terra maldita ainda lhe chegam aos ouvidos com pesar. Algo no leste cresce e se espalha entre os homens mais leais e corajosos. Uma sombra nos corações dos homens.

Rhun [o Leste]

Rhun foi o berço dos povos da Terra-média. Mesmo os Elfos acordarem lá na antiga terra de Cuivienen, que ficava no litoral nordeste do mar de Helcar, entre o mar e as montanhas. Cuivienen estava situada ao longo de um pequena baía ou lago no qual derramava-se uma grande cachoeira alimentada por um rio da montanha.

A característica dominante de Rhun era a cadeia de montanhas chamadas Orocarni [Montanhas Vermelhas]. Estas montanhas expandiam-se ao longo da costa leste da Terra-média do norte até as regiões centrais. Após a Guerra da Fúria mesmo Rhun foi afetada pelas mudanças infligidas a Terra-média e Helcar foi drenado e apenas o Mar de Rhun sobreviveu à sua destruição. Cuivienen aparentemente também foi destruída, e possivelmente as Orocarni sofreram danos similares àqueles sofridos pelas Ered Luin [elas foram divididas pelo Lhun].

Os Homens acordaram em Hildorien, uma terra que ficava a sudeste de Cuivienen e além dos picos sul das Orocarni. Existe menção de uma pequena cadeia de montanhas em um mapa chamadas Montanhas do Vento que podem ter sido a borda oeste de Hildorien. Como Cuivienen, Hildorien foi eventualmente destruída, mas os Homens começaram a deixá-la muito antes do final da Primeira Era.

A única outra terra em Rhun que foi nomeada por Tolkien era Khand, que ficava logo a leste de Mordor. Os Varigs de Khand eram similares em cultura aos Carroceiros que viviam nas terras ao norte e tradicionalmente passavam entre as Ered Lithui e o Mar de Rhun em suas invasões. Outros Orientais viveram logo ao norte. Estes se engajaram em guerras com os Homens do Norte [e, presumivelmente os Anões] que viviam entre os rios Carnen e Celduin. Embora seja dito que Rhun continha grandes planícies a partir das quais os carroceiros e outros povos surgiram, as terras mais ao norte podem ter sido densamente florestadas.

Mas Rhûn a pouco deixou de ser uma terra esquecida, de um povo Bárbaro mais temeroso ao Rei Eldarion. Após a queda de Mordor e das vitórias dos homens do norte, esta terra foi invadida. Batalhas seguiram nos últimos 20 anos revelando que os Orcs inteligentes e Trolls vigorosos de Sauron e até mesmo

alguns membros da comitiva negra de Saruman desenvolveram nestas terras vários reinos próprios. Os humanos que resistiram a estas invasões tiveram que aceitar alianças com as cidades e povoados dos Orcs.

Mas nos últimos anos apenas poucas lendas chegam ao ouvido do Rei em Gondor. Os Orcs estão novamente crescendo e dominando ainda mais as vilas e cidades. Segundo dizem uma grande criatura esquecida, mais de poder estaria agora comandando a região. Nenhum viajante tem chegado do leste nos últimos anos.

Harad Próximo[Sul Próximo]

O Harad Próximo situava-se entre o rio Harnen, que marca a fronteira mais ao sul do núcleo do Reino de Gondor. As terras tem sido descritas como desoladas por muitos comentaristas, mas esta interpretação das áreas vazias dos mapas de Tolkien não são consistentes com o fato de que muitos povos viviam ali. O Harad Próximo é uma região de muitos reinos ou tribos, espalhados por rios, planícies, florestas e colinas. As terras controladas pela Cidade dos Corsários no Cabo de Umbar, um porto Numenorian, são parte do Harad Próximo.

Ali em Umbar piratas e outros tipos de assassinos são treinados em obediência a guilda da irmandade de Malithôr. Uma região onde a malícia e o veneno escorrem por todos os corredores e becos. A noite todos devem ter cuidado para não serem vítimas dos segretos de Umbar.

Junto com o orgulho ferido pelo Rei Elessar, Umbar e os reinos Negros de Harad Distante mantem uma afronta constante contra Mordor, apesar desta não ocorrer de forma aberta e sim entre as intrigas da corte. Muitos falam do tratamento bruto que Umbar aplica aos seus inimigos o que assusta muito Gondor. Alguns dizem que qualquer incidente maior pode iniciar novos conflitos. O principal método de ataque desta exercito combina ataques por terra com o uso de homens montados em “Elefantes” chamados de mûmakil. Muitos dos habitantes da região renegam serem escravos dos preceitos de Sauron e clamam por vingança e pela vingança pelas batalhas nos Campos de Pelenor.

Harad Distante [Sul Distante]

O Harad Distante foi, como o Harad Próximo, pobremente descrito por Tolkien em suas obras. Ficava além de Umbar e aparentemente era bastante quente. Sabe-se, a partir de mapas antigos, que existia uma cadeia de montanhas nas regiões ocidentais do Harad Distante. Estas montanhas eram chamadas de Montanhas Cinzentas [mas não eram relacionadas às Montanhas Cinzentas de Endor norte].

Na Segunda Era os Numenorianos estabeleceram portos e fortalezas nas terras que mais tarde foram chamadas de Harad Distante. Eles conquistaram muitos povos ao longo da costa e entraram em conflito com os aliados de Sauron que moravam além da costa. Alguns desses domínios aparentemente sobreviveram na Terceira Era para se tornarem inimigos de Gondor. As costas lestes do Harad distante eram dominadas pelas Montanhas Amarelas, uma característica que é apenas nomeada em uma pequenas porção de fontes e sobre as qual não sabemos nada.

Sociedades Secretas

Um dos focos importantes nas campanhas da Terra-média em sua Quarta Era, envolve as intrigas e confrontos com as sociedades secretas ou abertas. Muitas delas devem ser usado com cuidado pelo mestre, pois são extremamente secretas e poderosas quando ameaçadas em seus domínios. Atenção: esta adaptação visa o uso do cenário em uma campanha de RPG por isto alguns termos são desenvolvidos para melhor auxiliar o mestre em suas campanhas. A obra de Tolkien é sempre usada como foco principal, mas não completamente, abrindo assim um espaço para a utilização de alguns termos Rpgísticos.

A Irmandade de Malithôr

No passado Umbar foi um porto importante para Numenor e ali um grupo de numenorianos se estabeleceu e aos longos anos foi corrompido por Sauron. Segundo dizem Malithôr, mas conhecido como a boca de Sauron era um dos líderes desde grupo que passou a ser conhecido como numenorianos negros. Com a queda de Sauron e as posteriores batalhas perdidas em confronto com o Rei Elessar tornaram o sentimento de vingança e ódio ainda maiores entre os membros mais velhos desta seita. Especializada em roubo, pirataria e assassinato, a Irmandade de Malithôr é uma das sociedades secretas mais perigosas e temidas da Quarta Era. A maioria dos membros se comunicam por um idioma secreto e simples baseados em gestos. Também através de gestos e toques de mãos é possível reconhecer um outro membro da guilda. Muitos membros são enviados para montarem núcleos de assistência em outras cidades. Peritos em falsificação eles se infiltram entre as cidades e governos chegando a se tornar amigos íntimos da corte e desta forma ameaçar o governo local. O símbolo da Irmandade é um anel de ouro com símbolos Rúnicos.

Os fieis de Anduinê

Na quarta era, o culto aos Valar retornou a pedido do Rei Elessar, que honrou sua descendência antiga com a Ordem dos Fieis de Anduinê a antiga morada de Isildur e de sua família em Numenor. Dividida em 5 graus de iniciação e regida pelo conselho dos 15 de Almaren, cada conselheiro representa um dos 15 Valar. Responsável pela cura e religião na Quarta Era, os Fieis de Anduinê são homens honrados que espalham os antigos ensinamentos dos Valar sobre a terra de Gondor e dos reinos que o recebam. É dito que poucos são realmente escolhidos para serem adentrados a ordem e uma vez que este escolhido prove ser digno de alcançar o 2º grau ele recebe poderes dos próprios Valar. Atualmente os Fieis tem confrontado o suposto inimigo invisível que tem corrompido o coração dos homens de Gondor.

A Ordem Negra do I nominável

Sauron liderou um culto Negro a Morgoth durante a 2ª era em Numenor. Muitos dos fieis desde culto sobreviveram e passaram longos anos dentro entre os numenorianos negros de Umbar. Mas nos últimos anos eles se separaram da Guilda de Malithôr e voltaram suas atenções para reiniciar a ascensão do culto. Seus membros são altamente fanáticos e perigosos e alguns dizem que os anos de estudo e contemplação desenvolveram em seus seguidores o uso de poderes negros e rituais perigosos. A Ordem tem se mantido extremamente secreta, visitando em peregrinações pequenas os locais sombrios da terra-média, buscando reunir forças para trazer seu senhor de volta a

Terra-média. Inimigos principais de todas as sociedades são mal vistos em todos os lugares. Seu símbolo é a coroa de Morgoth.

As Crias de Laracna: Esta ordem não é bem uma sociedade secreta e sim um grupo de Orcs e criaturas menores que servem a Laracna. Suas principais atividades são a obtenção de comida e informações, em troca os seguidores recebem proteção entre as catacumbas nas Ephel Duath. Após a destruição da fortaleza de Dol Guldur, muitas aranhas migraram da floresta das Trevas para a região de Mordor e juraram lealdade a Laracna. Todas buscam vingança contra os pequenos, a quem ambas confrontaram em momentos diferentes da história. Muito mal de Mordor vem dos covis destas predadoras cuja fome jamais se sacia.

A voz de Herumor

Pouco se sabe desta ordem secreta que aos poucos tem dominado o coração dos homens e os atraídos em suas reuniões secretas. Todos os membros da ordem se vestem de preto e fazem encontros no cair da noite. Muitos demonstram repulsa pela atual sociedade de Gondor. Mas pouco ainda pode ser dito, mas suas ações são tão temidas quanto as crias de Laracna, pois a falta do real conhecimento delas é o que tem intrigado o Rei Eldarion. O foco principal da Quarta ra esta em encontra as ligações entre o crescimento desde culto negro e o mal da Terra-média. Mas os riscos tem se revelado alto demais.

A Realeza

Em Endor [Terra-média] o poder real era a norma onde os povos eram fortes o suficiente. Dessa forma ele existiu, em vários momentos, coroas em Harad, Rhun, Rohan, Valle, Arnor e Gondor. Em sua ausência, seja porque a realeza falhou ou o povo não era forte o suficiente, existiram lideranças [como entre os Beornings e Woses] e povoações independentes [Bri e Esgaroth, por exemplo].

O rei era a pessoa mais importante na sociedade que governava: isto foi simbolizado de várias maneiras. Por exemplo, o direito exclusivo do Rei de Rohan de cavalgar os Mearas, as residências e túmulos reais em Edoras e Minas Anor, e a centralidade dos reis na história registrada.

Nos anos atuais os 3 reinos mais fortes em liderança é terras são os do Reino Unido [Arnor e Gondor] sobre a bandeira branca das duas arvores cujo rei é Eldarion filho do Rei Elessar [Aragorn]; Rohan a terra dos cavaleiros que é governada pelo jovem Théoden II neto de Éomer e Valle governado por Bergir da casa de Bard o arqueiro que matou Smaug, neto de Bard II. Os outros reinos como de Harad e Rhun são governados por conselhos e senhores de feudos arrasados pelos anos de guerra ao lado de Sauron. Em Rhun temos o predomínio de povoados Bárbaros oprimidos por Orcs e um misteriosa criatura.

No Reino Unido pode ser notar que os antigos costumes numenoreanos foram mantidos, reaçando as antigas ligações do Numenor. Um rei Numenorianos era um monarca, como o poder de decisão inquestionável em debate; mas ele governava o reino com a estrutura de uma lei antiga, da qual ele era administrador [e intérprete] mas não criador. Os Rei é limitado, em vários graus, pela lei e pelo conselho de seus Conselhos; e mais significativo, o Rei não fazia as leis. Isto implica então em uma forma de governo bastante tradicional.

Em Rohan e no Valle a coroa real simbolizava a proximidade

do Rei e de seus sutitos em uma relação de códigos morais e legítimos. O Rei inspira confiança, lealdade e de certa forma uma certa visão divina da coragem e sabedoria. O conselho tem um poder mais fraco, assumindo as decisões ligadas ao comercio.

As coroas de Gondor, Arnor e Rohan eram hereditárias, passando do pai para o filho mais velho, ou o descendente masculino mais próximo. No passado, as constantes guerras formaram uma visão de que a mulher estaria proibida de assumir a coroa por não conseguir preencher o cargo de líder bélico de sua região. Em Gondor esta visão é mais forte e resta saber se neste tempos de “certa” paz uma mulher seria aceita.

Abaixo do Rei em autoridade estavam os lordes do reino. Estes homens mantêm terras [feudos] da coroa. Em Gondor ao final da Terceira Era, os vassallos dos Regentes incluíam os Lordes de Lossarnach, Vale Ringlo, Morthond, lamedon e Anfalas, e o príncipe de Dol Amroth]. Estes lordes possuíam suas terras através de sucessão hereditária, como a Coroa e a Regência. De suas linhagens saíam importantes oficiais reais, ou mesmo sucessores ao trono. Eles também tinham um cargo no Conselho de Gondor, cujo conselho os Reis ou Regentes são obrigados a considerar: Em todas as matérias discutíveis de importância doméstica, ou externa, contudo, mesmo Denethor tinha um Conselho e pelo menos ouvia o que os Lordes dos Feudos e Capitães das Forças tinham a dizer.

Os lordes mantêm o poder localmente, administrando a lei e organizando as forças e defesas de seus feudo. Seu principal dever para com a coroa é o militar: levando homens de seus feudos para agrupamentos reais e agindo como capitães dessas forças. Em Rohan a situação era similar. O rei tinha sob ele vários lordes [por exemplo, o Senhor do HarrowDale]. Os Marechais dos Marcos eram os tenentes-chefe do rei; estes três postos eram preenchidos por pessoas relacionadas ao Rei ou por vassallos. Nos reinos de Helm e Théoden mostram que os reis mantinham Conselhos, formado por seus marechais e principais capitães.

Existem uns poucos exemplos registrados de conflitos entre os lordes e seu rei: a Guerra Civil [1437 - 1448] foi uma rebelião em larga escala contra o Rei de Gondor por lordes protestando devido à perceptível diminuição da linha de sangue real que resultaria do casamento do Rei Eldacar com Vidumavi, uma não-Dunedain. E em 2754 o Rei Helm de Rohan matou Freca do Marco Ocidental, um vassallo poderoso e ambicioso. É concebível que existiram outros momentos de tensão entre os reis e seus vassallos, ou entre diferentes lordes [por exemplo, sobre contribuições à campanhas reais ou rivalidade por influência com o rei]. Contudo, a raridade de rebeliões registradas contra os reis de Gondor e Rohan indicam que, normalmente, um rei exerce forte autoridade e obediência em seu reino.

Neste ponto, muitos inimigos, como A Irmandade de Malithôr tentam quebra a lealdade dos vassallos ou mesmo levá-los a desconfiar do regente. Plantando seu veneno entre os conselheiros A Irmandade de Malithôr tem se aproximado aos poucos da queda do Trono do Rei Eldarion.

Magia

É difícil conceituar a magia da Terra-média. Muito mais do que invocar ou gerar efeitos mágicos, a magia flui uma parcela comum do mundo, alcançada também de uma maneira natural. Sem portanto requerer um estudo arcano apropriado. Mesmos os Istari ou Magos não possuíam seus livros mágicos e tão pouco eram humanos com acesso a esfera de poder. Sendo assim temos aqui um impasse ao modo de como usar a magia na terra-média dentro de uma campanha de RPG. Farei uma breve descrição dos efeitos comuns da magia na terra-média para que possamos chegar juntos a uma conclusão.

A Primeira fonte de poder na terra-média com certeza esta na chegada dos Valar, que com sua canção encheu a criação de Eru. Ilúvatar deu aos Ainur a permissão para entrar em Eä e fazer todas as coisas que eles tinham cantado. Aqueles que aceitaram esta oferta tornaram-se parte de Eä - “seus poderes deverão desde então ser contidos e limitados ao mundo, para estar com ele para sempre, até que este esteja completo, então eles são sua vida e o mundo é a vida deles”. A entrada dos Valar, os primeiros Ainur a ligar-se a Eä, alterou o Mundo completamente. Antes ele era sem forma, escuro e vazio. Mas quando eles tomaram posse de sua tutela, os Valar trouxeram a Eä Propósito, Vontade e algo que pode ser chamado Poder. O Poder precedia de sua Vontade, sendo uma faceta de suas existências..

E então eles deram forma aos aspectos brutos criados por Ilúvatar. A partir desde ponto a musica fica eternamente associada a magia e a criação, bem como o uso de versos e encantamentos. As rimas e palavras têm um grande peso dentro do mundo onde esta a terra-média. Mas em momento algum temos uma criação realmente divina e sim sub-criações como plantas animais e mesmo a figura dos anões. Este mesmo conceito de sub-criação esta ligada a forja de itens mágicos. A real criação depende do fogo de Ilúvatar sendo ele o único a emprega-lo.

Tolkien utiliza a palavra “feitiçaria” de várias formas. Algumas vezes ele fala das feitiçarias de Sauron e seus servidores, e somos lembrados da necromância que eles praticavam. Algumas vezes Tolkien parece usar a palavra de uma maneira mais genérica. Quando os Rohirrim falam da Dama da Floresta e a chamam de feitiçeira, isto realmente implica que eles acreditavam que Galadriel consorciava com espíritos, ou implica simplesmente que eles percebiam nela um grande poder do qual eles não compartilhavam?

Na concepção Élfica não existe “magia” mas sim “Arte”. Os Elfos simplesmente possuíam a habilidade natural de envolver-se com sub-criação. Tudo o que os Ainur podiam fazer era “sub-criar” - manipular a criação de Ilúvatar dentro daqueles limites que ele fixou durante a criação de Eä. Os Elfos possuíam uma capacidade similar embora muito diminuída, em comparação aos Ainur, exceto talvez em alguns casos raros. Fëanor, o maior dos Eldar, rivalizava com os feitos dos Ainur em alguns aspectos, até mesmo provocando inveja no coração de Melkor. E Lúthien, sendo meio Elfo e meio Maia, executou um golpe considerável contra Melkor pessoalmente, cantando e fazendo dormir ele e todos os seus servos, dentro de Angband.

A feitiçaria dos Homens deve ser diversa. Tolkien fala de Homens tentando se comunicar com espíritos Élficos. Quando os Elfos se esvaem seus corpos desaparecem. Aqueles que eram tão enamorados da Terra-média que preferiam esvaer-se a nave-

gar sobre o Mar era provável que se tornassem “assombrações”, espíritos morando em ou perto de seu local favorito. Outras feitiçarias que os Homens podem ter praticado incluem o controle de animais. Beruthiel, esposa de Tarannon Falastur, era originalmente uma princesa dos Numenorianos Negros. Ela aprendeu as artes da feitiçaria de seu povo e as praticou em Gondor. Seus gatos eram lendários por sua devoção à sua mestra e ela os utilizava para espiar o povo do reino.

Os Anões são uma curiosa mistura das características Élficas e Humanas, mas eles possuem suas próprias idéias sobre seu lugar em Eä e nos planos de Ilúvatar. Como Homens os Anões utilizam feitiços mas eles parecem exercer uma capacidade sub-criacional semelhante à dos Elfos

Assim sendo, temos a magia como feitiçaria e forjaria. É comum percebemos também o uso dela como grande evidencia na Necromancia quando utilizada por Sauron ou outros seres. Na Concepção Élfica e dos Anões a magia seria imbuída principalmente em itens mágicos. Portas, gemas frascos todos eles levam parte da sub-criação desde povo.

Para completar nossa idéia do uso da magia podemos voltar a musica sempre presente e mesclada ao processo de sub-criar dos Elfos e Anões. O processo sub-criativo não é descrito de nenhuma outra forma a não ser Arte. E Tolkien invoca a idéia principal da música por todos os seus trabalhos. Os Ainur cantaram seus grandes temas e a partir deles Ilúvatar planejou Eä. No mito das Duas Árvores, após os Valar terem se retirado antes do ataque de Melkor para o Extremo Oeste, Yavanna cantou ante o monte Ezelohhar, fazendo as Árvores tomarem forma como sementes, criar raízes e crescer. No embate de poder com Sauron, o Rei Élfico Finrod Felagund cantou canções de magia e feitiçaria, e Sauron cantou em resposta. Lúthien, enquanto presa na Hirilorn por seu pai, cantou para fazer seu cabelo crescer comprido o suficiente para que ela pudesse tecer um manto encantado de escuridão a partir dele. Os Anões cantam em suas forjas enquanto criam seus grandes artefatos. Aragorn canta ou recita suavemente sobre a lâmina Morgul que ele encontra no Topo do Vento, enquanto ele se preparava para se ocupar com a tentativa de cura em benefício do gravemente ferido Frodo. Tom Bombadil canta o tempo todo, e ele usa música para lidar com o Velho Salgueiro e a Criatura Tumular.

A Música permeia os registros de “mágica” na Terra-média. Não é parte de toda cena [“O espelho de Galadriel” é evidente pela ausência de canto no encontro de Galadriel com Sam e Frodo em seu jardim]. Mas por outro lado, pode ser que a magia é mais sutilmente invocada se uma fonte externa de poder é utilizada. O espelho de Galadriel consiste de água derramada de uma fonte próxima vertida em uma base de prata. Tolkien registrou que água e prata não eram muito maculados com o poder de Morgoth, pois Ulmo é o Senhor das Águas e ele era a fonte de muitos sonhos e visões para Homens e Elfos. Poderia ser que Galadriel estivesse utilizando o poder de Ulmo em seu espelho mágico? Assim também podemos concluir que os Valar agem sobre os encantamentos invocados e no momento em que são necessários. Mas esta intervenção nunca acontece de forma direta.

Religião

Outro ponto onde somos levados a ter um certo cuidado e a relação entre nossos conceitos de religião e a religião na terra-média. Nos mundos de Arton e Arkanun, a religião flui comum entre seus cidadãos e esta presente entre uma gama significativa da sociedade. Por todos os lados temos templos e Clérigos pregando sua doutrina. Contudo o mesmo não acontece na terra-média. Não que Tolkien deixe evidente.

Mas em contra ponto temos a visão de que os Valar ainda são lembrados pelo povo e reverenciados. Quando Frodo se encontra com Faramir, irmão de Boromir e comem juntos, ele nota a reverencia feita por Faramir e seus homens ao Oeste. Muitas vezes quando em perigo tanto Frodo quanto Sam gritam o nome de “Gilthoniel! A Elbereth!. Quando Sam está lutando para vencer os Guardiães nos portões de Cirith Ungol, ele tira o frasco e o segura no alto, e por um momento um misterioso espírito abre caminho ante ele. Ao deixar a fortaleza Sam e Frodo são confrontados com os Guardiães novamente, e Sam grita “Gilthoniel! A Elbereth!” Em seguida Frodo fala “Aiya elenion ancilima!” E com isso “a vontade dos Guardiães foi quebrada com a rapidez do estalar de uma corda”. O nome de Elbereth trouxe subitamente a atenção desta, reforçando a potência do frasco? Ou foi suficiente que Frodo falasse as mesmas palavras que vieram a ele espontaneamente no covil de Laracna?

A invocação dos Valar não pode ser negligentemente ignorada. Talvez seja nada mais do que uma reverência devida, uma sinal de respeito. Quando coroa Aragorn Gandalf diz “Agora vêem os dias do Rei, e que ele seja abençoado enquanto os tronos dos Valar permanecerem!” Os dias de Aragorn parecem ter sido abençoados realmente: Arnor e Gondor foram restaurados em sua grandiosidade, e ele teve sucesso nas guerras que se seguiram à Guerra do Anel [ou pelo menos não foi morto nela], e no tempo correto ele abriu mão alegremente de sua vida, sem relutância ou mancha do medo da morte que inquietou tantos de seus ascendentes.

Os Valar não abandonaram completamente a Terra-média após a Primeira Era. Eles enviaram os Istari, os Magos, para aconselhar Homens e Elfos e ajudá-los a resistir a Sauron. Quando Saruman foi morto seu espírito elevou-se acima de seu corpo, como uma névoa fina, e pareceu olhar para o Oeste, mas um vento soprou-o longe para o Leste. Têm-se a impressão que Manwë estava prestando atenção aos eventos na Terra-média todo o tempo, não desejando tomar uma ação direta, mas também recusando-se a abandonar os Povos Livres aos maus libertados por seu próprio povo, os Ainur. Quando os Rohirrim estavam prontos para partir ao ataque nos campos de Pelennor, e enquanto Aragorn conduzia a frota capturada dos Corsários pelo rio Anduin, um forte vento começou a soprar do Oeste, empurrando a imensa nuvem que Sauron tinha enviado para cobrir Gondor e Rohan. Mesmo que Manwë pudesse empurrar a nuvem de escuridão a qualquer momento, eles deveria esperar até que as forças do Oeste estivessem em posição de rechaçar as hostes de Sauron. Os Corsários já haviam sido derrotados, e Saruman não era mais uma ameaça a Rohan - a Batalha dos Campos de Pelennor foi um ponto de virada na Guerra do Anel.

Desse modo busquei trazer para a Quarta Era a presença dos Valar na forma da sociedade dos fieis de Anduinë, e sua fração de poder seria a recompensa para os clérigos. Desde forma fica claro que não existem bem o termo clérico geral, mas sim aqueles que se identificam com a qualidade de um Valar e leva esta vivencia e conhecimento a todos os outros seres da terra-média. É um trabalho de certa forma catequizadora, mas que prefiro dizer que eles

estão trazendo os antigos conhecimentos de volta ao povo e quem sabe combater esta nova sombra que ergue, também na forma de um culto contrario e de adoração aos senhores do escuro.

Os Valar observam com cuidado e certa distancia, revelando seu poder de forma menos fantástica mais ainda sim imponente contra o mal da terra-média. É relevante também lembra que a terra-média nunca se livrou do elemento Morgoth e ele ainda corre entre suas veias. O poder do primeiro senhor do escuro esta presente e sempre estará presente até que o mundo encontre o seu fim.

Os Valar

Lembre-se que os Clérigos tem acesso as esferas e o poder os Valar que representem o seu alinhamento. Morgoth aqui é citado, mas cabe ao mestre aceitar a existência real de clérigos que consigam extrair da Terra-média a energia de Morgoth. Qualquer termo pode ser alterado a vontade. Ao contrario de outros mundos, os clérigos dos Valar não aceitam o mal de Morgoth o combatendo da melhor forma.

Pontos de Fé funcionam normalmente, pelas regras contidas no módulo básico de ARKANUN.

Melkor: O Que Sobe em Poder

O nome Melkor significa “aquele que sobe em poder”. Mas ele desmereceu esse nome, e os Noldor chamaram-lhe Morgoth, o Inimigo Escuro do Mundo. Melkor era a princípio o mais poderoso dos Valar, mas usava seus poderes e conhecimentos para maus fins, esbanjava força, violência e tirania pois cobiçava Arda e tudo que nela houvesse. Melkor tentou de todas as formas roubar para si tudo que pudesse ver, e o que não conseguia roubar ele deformava ou destruía tomado de inveja. Ele não estava só, muitos Maiar foram seduzidos pelas suas promessas de poder. Terríveis entre esses espíritos eram os Valaraukar, os flagelos de fogo, que na Terra Média foram chamados de Balrogs, demônios de terror. Os danos causados por Melkor nunca puderam ser totalmente curados, mas ele encontrou sem fim quando foi aprisionado pelos outros Valar no vazio e condenado a perpétuo exílio.

Manwë: O Senhor do Hálito de Arda

Manwë e Melkor eram irmãos no pensamento de Ilúvatar. O mais poderoso dos Ainur que desceram a terra, era a princípio, Melkor. Mas Manwë é mais querido a Ilúvatar e compreende mais claramente seus propósitos. Foi destinado a ser, na plenitude dos tempos, o primeiro de todos os reis. O Senhor dos reinos de Arda e soberano de todos que nele vivessem. Em Arda o seu deleite está nos ventos e nas nuvens, e em todas as regiões do ar, das alturas aos abismos, das mais extremas fronteiras do véu de Varda às brisas que sopram na erva. Súlimo é o seu cognome [Senhor do Hálito de Arda]. Ama todas as coisas velozes, fortes de asa, e elas vão e vem a seu comando.

Varda: A Senhora das Estrelas

Com Manwë habita Varda, Senhora das Estrelas que conhece todas as regiões de Ëa. A sua beleza é tão grande que não pode ser descrita em palavras dos Homens ou dos Elfos, pois a luz de Ilúvatar ainda vive no seu rosto. Na luz está o seu poder e a sua ventura. Das profundezas de Ëa ela acudiu em socorro a Manwë, pois Melkor conhecia-o antes mesmo da composição da música e repelia-o, e ele odiava-o mais que a todos os outros feitos por Eru. Manwë e Varda raramente se separam e vivem em

Valinor. As suas mansões situam-se acima da neve eterna, e Oiolossë, a mais remota torre de Taniquetil, a mais alta de todas as montanhas da Terra. Quando Manwë lá sobre a seu trono e olha para frente, e Varda está a seu lado, ele vê mais longe que quaisquer outros olhos, através da névoa, através da escuridão, e sobre as águas do mar. E seu Manwë está com ela, Varda ouve mais claramente do que quaisquer outros ouvidos o som de vozes que gritam de oriente para ocidente, dos montes, dos vales, e dos lugares escuros que Melkor fez na Terra. De todos os Valar neste mundo á a Varda que os Elfos mais amam. Elbereth lhe chamam, e proferem seu nome nas sombras da Terra Média, e elevam-na em canto ao nascer das estrelas.

Ulmo: O Senhor das Águas

Ulmo é o Senhor das Águas. Está só, não habita muito tempo em lugar algum, movimenta-se como lhe apetece em todas as águas profundas em volta da terra um dentro dela. Segue-se em poder a Manwë, e antes de Valinor ser feita era o mais próximo a ele em amizade; mas depois disso raramente se apresentou nos conselhos dos Valar, a não ser que assuntos importantes estivessem em debate, pois mantém toda a Arda no pensamento e não tem necessidade de nenhum lugar de repouso.. Ademais, não gosta de andar sobre a Terra, e é raro vestir-se com um corpo a maneira de seus pares.. Se os filhos de Eru o olhavam, ficavam cheios de grande temor pois a ascensão do Rei dos Mares era terrível como uma vaga montanhosa que avança sobre a terra, de elmo escuro coroado de espuma e cota de malha a brilhar de prata, até as sombras de verde. As trompas de Manwë são fortes, mas a voz de Ulmo é profunda como os abismos do oceano que só ele viu.

Aulë: O Ferreiro dos Valar

Aulë tem pouco menos poder que Ulmo. O seu domínio exerce-se sobre as substâncias de que Arda foi feita. Ao princípio fez muito de camaradagem com Manwë e Ulmo, e o afeiçoamento de todas as terras foi labor seu. É ferreiro e mestre de todos o mister, e deleita-se em trabalhos de perícia por pequenos que sejam, assim como nas portentosas construções de antanho. Suas são as gemas que jazem nas entranhas da terra, e é seu o outro que é belo na mão, não menos do que as paredes das montanhas e as bacias do mar. Os Noldor aprenderam muito com ele, que sempre foi amigo. Melkor tinha ciúmes dele, pois Aulë era seu semelhante em pensamento e poderes; e ouve grande luta entre eles na qual Melkor sempre desfigurou os trabalhos de Aulë, e Aulë foi-se cansando de reparar os tumultos e as desordens de Melkor. Ademais ambos desejavam fazer coisas suas, que fossem novas e nunca tivessem sido feitas por outros, e deleitavam-se no louvor a sua arte.

Yavanna: A Doadora de Frutos

Yavanna é a esposa de Aulë, a doadora de frutos. Ama todas as coisas que crescem na terra e todas as suas incontáveis formas conserva na memória, das árvores como torres na floresta de á muito tempo, ao musgo das pedras ou as pequenas e secretas coisas do bolor. Em reverência Yavanna fica em seguida a Varda entre as rainhas dos Valar. Com forma de mulher é alta e se veste de verde, mas às vezes assume outras formas. Á quem a tenha visto como uma árvore que se ergue no céu coroado pelo sol, e de todos os seu ramos corria um orvalho dourado para a terra árida, e esse terra se tornava verde e rica; mas as raízes da árvore estavam nas águas de Ulmo, e os ventos de Manwë falavam-lhe nas folhas. Kementári [Rainha da Terra] lhe chamavam em língua eldarin.

Mandos: O Juíz dos Valar

O verdadeiro nome de Mandos é Námo, ele mas ele é conhecido por todos pelo nome do lugar onde habita em Mandos que fica a acidente de Valinor. Ele é o mais velho dos Fëanturi, é o Guardião da casa dos mortos e aquele que convoca os espíritos dos que estão mortos. Não esquece nada e sabe todas as coisas que acontecem, salvo apenas os que ainda se encontram na liberdade de Ilúvatar. É o juiz dos Valar, mas só pronuncia as suas sentenças e seus destinos a mando de Manwë.

Vairë: A tecelã

Vairë é a esposa de Mandos. Ela é chamada de A Tecelã, e tece todas as cosas que jamais aconteceram no tempo, nas suas famosas teias as mansões de Mandos se alargam continuamente com o passar das eras, estão delas revestidas.

Lórien: O Senhor dos Sonhos

O verdadeiro nome de Lórien é Irmo, ele também é conhecido por todos pelo nome do lugar onde habita, é irmão de Mandos e um dos Fëanturi. É o senhor das visões e dos sonhos, em Lórien se situam os seus jardins, na terra dos Valar, e são os mais belos de todos os lugares do mundo, e cheios de muitos espíritos.

Estë: A Curadora

Estë a suave, a saradora de fadigas, é a esposa de Lórien. Cinzento é o seu trajar e o repouso é o seu dom. Não se vê de dia, e dorme em uma ilha arborizada de Lórellin. Das fontes de Lórien e Estë recebem apaziguamento todos os que vivem em Valinor, e muitas vezes os Valar vão também a Lórien para encontrar descanso e repouso do fardo de Arda.

Nienna: A Valië da Compaixão

Nienna tem mais poder que Estë é irmã dos Fëanturi, vive só. Está familiarizada com o sofrimento e padece com todas as feridas que Arda sofreu através das desfigurações de Melkor. Tão grande foi seu sofrimento quando a música se desenrolava que o seu canto se transformou num lamento muito antes do fim, e o som da lamentação foi entristecido nos temas do mundo antes de ele começar. Mas ele não chora por si própria, e aqueles que a escutam aprendem a ter compaixão e na esperança encontram resistência. As suas mansões ficam a ocidente do ocidente, nas fronteiras do mundo, e ela vai raramente a cidade de Valimar onde tudo é alegre, prefere ir as mansões de Mandos que ficam mais próximas as suas; e todos aqueles que esperam am Mandos clamam por ela, pois leva força ao espírito e transforma o sofrimento em sabedoria.

Tulkas: O Valente

O maior em força e proezas é Tulkas, que tem o sobrenome de Astaldo, O Valente. Foi o último a chegar a Arda, para ajudar os Valar nas primeiras batalhas contra Melkor. Deleita-se em lutas e em demonstrações de força, e não cavalga nenhum corcel pois é capaz de superar a velocidade de qualquer coisa que correm sobre pés, e é incansável.. O seu cabelo e sua barba são dourados, avermelhada é sua carne, e as suas armas são suas mãos. Pouca importância liga ao passado ou ao futuro, e não vale nada como conselheiro, mas é um amigo firme. Tulkas ri sempre, no desporto ou na guerra e até perante Melkor, ele riu em batalhas antes de os Elfos terem nascido.

NPCs



Frodo Bolseiro

Hobbit do 3º nível

CON 12, FR 10, AGI 15, DEX 12
INT 13, WILL 10, CAR 14, PER 13

#Ataques 1, PVs: 15+10, IP 2 (4)

Espada Curta (mágica) 40/45 dano 1d6+2

Corselete de couro/ Armadura de Mithril.

Rastreio 30%, Herbalismo 30%, Cavalgar 10%, Furtividade 50%, élfico 20%
Natação 20%, Escalar 30%, Ler e Escrever 40%, Cantar 30%, Dançar 30%.

Possui o Um Anel, um poderoso item mágico capaz de deixá-lo invisível, mas que a cada vez que é usado torna o Personagem mais próximo de Sauron.

Samwise Gamgi

Hobbit do 3º nível

CON 10, FR 13, AGI 12, DEX 13
INT 12, WILL 13, CAR 12, PER 14

#Ataques 1, PVs: 15+10, IP 2

Espada Curta 45/35 dano 1d6

Corselete de couro

Rastreio 25%, Herbalismo 60%, Conhecimento de terreno 40%, Cavalgar 10%,
Escalar 25%, Ler e Escrever 20%, Cantar 30%, Dançar 30%, Furtividade 50%.

É um dos personagens mais determinados. Acompanha Frodo onde quer que ele vá, sem se importar com os perigos que possam correr.



Merry

Hobbit do 3º nível

CON 14, FR 12, AGI 9, DEX 12
INT 12, WILL 12, CAR 13, PER 12

#Ataques 1, PVs: 16+10, IP 2

Espada Curta 40/30 dano 1d6

Corselete de couro

Rastreio 45%, Herbalismo 30%, Conhecimento de terreno 60%, Cavalgar 10%,
Escalar 15%, Ler e Escrever 15%, Cantar 30%, Dançar 30%, Furtividade 45%.



Pippin (Peregrin Tûk)

Hobbit do 4º nível

CON 14, FR 13, AGI 10, DEX 10
INT 11, WILL 11, CAR 14, PER 14

#Ataques 1, PVs: 16+12, IP 2

Espada Curta 45/40 dano 1d6

Corselete de couro

Rastreio 35%, Herbalismo 35%, Conhecimento de terreno 40%, Cavalgar 20%,
Escalar 25%, Ler e Escrever 25%, Cantar 30%, Dançar 30%, Furtividade 50%.





Aragorn "Passolargo"

Ranger do 10o nível

CON 15, FR 18, AGI 15, DEX 16

INT 14, WILL 14, CAR 17, PER 19

#Ataques 2, PVs: 27+40, IP 3

Espada Longa (x2) 90/90 dano 1d10+4

Corselete de couro/Armadura cota de malha

Rastreo 60%, Herbalismo 60%, Cavalgar 60%, Furtividade 60%,

Natação 30%, Escalar 45%, Ler e Escrever 40%, Cantar 30%, Dançar 30%.

Heráldica 30%, Élfico 40%, Combate desarmado 40/40.

Aragorn é descendente de Isildur, príncipe que tomou o Um Anel de Sauron e falhou em destruí-lo. Aragorn foi criado entre os elfos de Valfenda e é apaixonado por Arwen, filha de Elrond. Amigo de Bilbo e Gandalf.

Boromir

Cavaleiro do 10o nível

CON 16, FR 16, AGI 16, DEX 15

INT 15, WILL 13, CAR 16, PER 15

#Ataques 2, PVs: 27+40, IP 3

Espada Longa (x2) 85/80 dano 1d10+2

Cota de malha

Rastreo 35%, Cavalgar 30%, Furtividade 30%, Natação 30%, Escalar 45%,

Ler e Escrever 40%, Combate desarmado 60/60, Adaga 80/80.

Boromir é filho do regente Denethor II de Gondor. Este príncipe também seria membro da sociedade, mas a contragosto, pois ele preferiria usar o poder do anel contra o próprio Sauron. Em vários momentos ele questiona Frodo e os outros sobre a decisão de destruir o poderoso artefato.



Legolas

Arqueiro Elfo do 12o nível

CON 14, FR 13, AGI 21, DEX 21

INT 15, WILL 15, CAR 14, PER 16

#Ataques 2, PVs: 27+36, IP 3

Arco e flechas (x2) 90% dano 1d6+3

Cota de malha de Mithril

Rastreo 75%, Cavalgar 50%, Furtividade 90%, Natação 50%, Escalar 50%,

Élfico 70%, Combate desarmado 60/50, Adaga 80/80.

Legolas é um príncipe elfo, filho do Senhor da Floresta das Trevas e excelente arqueiro

Gimli

Anão Bárbaro do 12o nível

CON 21, FR 19, AGI 11, DEX 12

INT 14, WILL 13, CAR 9, PER 15

#Ataques 2, PVs: 32+48, IP 3

Machado (x2) 90/80 dano 1d10+3

Cota de malha.

Rastreo 45%, Mineração 45%, Armeiro 60%, Cavalgar 50%, Furtividade 40%,

Escalar 50%, Anão 70%, Combate desarmado 60/50, Espada 80/80.

Gimli é filho de Glóin, antigo companheiro de aventuras do Bilbo e Aragorn.

Apesar de elfos e anões se odiarem, Gimli e Legolas tornam-se grandes amigos e companheiros de combate.





Gandalf

Arquimago do 20º nível

CON 15, FR 13, AGI 12, DEX 13

INT 24, WILL 24, CAR 17, PER 29

#Ataques 1, PVs: 34+40, IP 6 (por rituais)

Cajado 70/70 dano 1d10+4

Robes

Teoria da Magia 70%, Astrologia 150%, Herbalismo 90%, Engenharia 100%, Geografia 90%, Etiqueta 60%, Empatia 60%, Manipulação 90%, Liderança 80%, Lábia 60%, Pesquisa 100%, Alquimia 120%, Rituais 120% e muitas outras...

Entender 6, Criar 6, Controlar 6,

Luz 5, Fogo 5, Água 4, Ar 3, Metamagia 3, Humanos 3, Plantas 3, Spiritum 3

Gandalf é um dos mais poderosos magos da Terra Média. Ele foi responsável por arrancar Bilbo de sua vida pacata para salvar a montanha solitária do dragão Smaug e mais tarde revelaria a Frodo toda a verdade sobre o Um anel.

Nazgûl

Cavaleiros-Espectros

CON 25, FR 25, AGI 15, DEX 20

INT -, WILL -, CAR -, PER 20

#Ataques 2, PVs: 100, IP 5

Espada Longa (x2) 120/120 dano 1d10+5

Aura de terror 5m

Sauron ofereceu nove anéis aos humanos mais poderosos, que mais tarde seriam transformados em Nazgûl, mortos-vivos totalmente dedicados a Sauron.

Os Nazgûl procuram pelo Anel Um e por Frodo.



Saruman, o Branco

Arquimago do 21º nível

CON 16, FR 12, AGI 12, DEX 13

INT 24, WILL 24, CAR 17, PER 29

#Ataques 1, PVs: 34+44, IP 6 (por rituais)

Cajado 70/70 dano 1d10+4

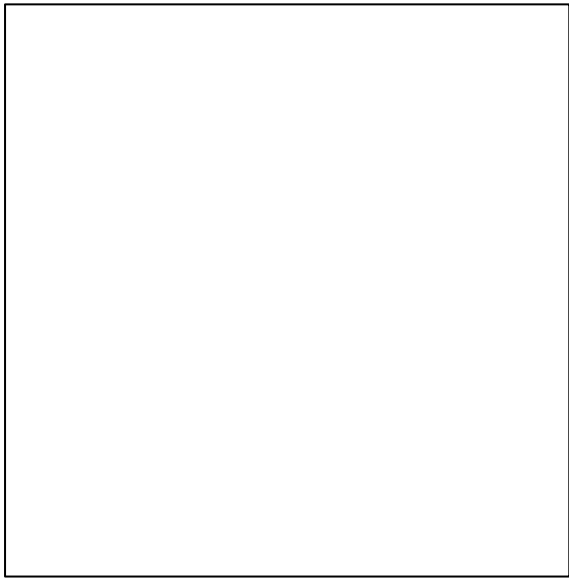
Robes

Teoria da Magia 80%, Astrologia 150%, Herbalismo 90%, Engenharia 100%, Geografia 90%, Etiqueta 60%, Empatia 60%, Manipulação 90%, Liderança 80%, Lábia 60%, Pesquisa 90%, Alquimia 90%, Rituais 120% e muitas outras...

Entender 6, Criar 6, Controlar 6,

Trevas 5, Fogo 5, Ar 4, Metamagia 4, Humanos 3, Plantas 3, Spiritum 3

Saruman o Branco: Istari, Mago de Isengard. Saruman o Branco era o cabeça dos Istari, a Ordem dos Magos, que veio para a Terra-média no ano 1000 da Terceira Era do Sol. Nas Terras Imortais ele era Curumo, um espírito Maia de Aulë o Ferreiro. Quando apareceu a primeira vez, vestia manto branco, cabelo negro e lustroso e falava com uma voz bela e sábia. Chamado Curunír, significando “homem de talento”, pelos Elfos, ele vagou pela Terra-média procurando um modo de derrotar o Senhor Negro. Mas após um tempo cresceu nele o orgulho e a sede de poder para si mesmo. No ano de 2759, Saruman entrou em Isengard, na Torre de Orthanc, e atraiu Orcs, Meio-orcs, Uruk-hai e Dunlendings para sob a bandeira negra com a mão branca. Ele tornou-se enlaçado pela teia do Anel Mestre e acabou contra a vontade, se tornando seu servo.

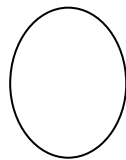


Nome _____

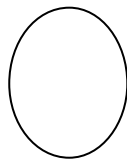
Raça _____

Sexo _____ Altura _____ Peso _____

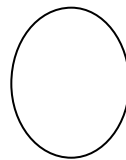
Atributos	Valor / Mod / %	Perícias	Gasto/Total
Constituição (CON)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Força (FR)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Destreza (DEX)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Agilidade (AGI)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Inteligência (INT)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Força de Vontade (WILL)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Percepção (PER)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____
Carisma (CAR)	____ / ____ / ____	_____	____ / ____



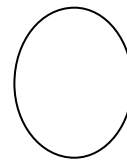
Pontos de Vida



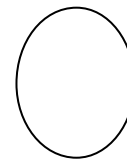
Pontos Heróicos



Pontos de Fé



Índice de Proteção



Pontos de Magia

Armadura: _____

Perícias com Armas (Dex)			
Nome	At	Def	Dano
<i>Briga</i>	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____
_____	____ / ____	____ / ____	____ / ____

Equipamentos

Magias e Rituais	Nível
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____
_____	____ / ____

Aprimoramentos _____ Custo _____
