Senhor dos Anéis™

RPG

Escudo do Narrador

Créditos

Original

Autor:
Steven S. Long

Desenvolvimento:
Christian Moore, Matt Forbeck

Edição:
Matt Forbeck, Christian Moore

Desenvolvimento do Produto:
Tolkien Enterprises: Laurie Battle

Desenvolvimento do Produto:
New Line Cinema: John Mayo

Direção de Arte e Projeto Gráfico:
George Vasilakos e Dan Burns

Layout e Tipagem:
George Vasilakos

Arte Original:
Kieran Yanner e Jeannie Glover

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

scans

O Senhor dos Downloads

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

www.decipher.com

Edição Nacional

Copyright©
Decipher Roleplaying & Miniatures Studio

Título Original: The Lord of the Rings Roleplaying Games — Narrator's screen

Coordenação Editorial:
Devir Livraria

Tradução:
Claudio Villa

Revisão:
Douglas Quinta Reis

Editoração Eletrônica:
Tino Chagas

ISBN: 85-7532-078-5

Publicado em outubro/2003

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Long, Steve S.

O Senhor dos Anéis RPG – Escudo do narrador / Steven S. Long [Arte Original: Kieran Yanner e Jeannie Glover ; Tradução Claudio Villa ; Revisão Douglas Quinta Reis]. – São Paulo : Devir , 2003.

Titulo Original: The Lord of the Rings Roleplaying Games : Narrator's Screen

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de Fantasia. I. Yanner, Kieran. II. Glover, Jeannie. III Título: Escudo do Narrador

03-5146 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

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

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

devir

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

PORTUGAL
Rua das Roseiras, 130
4460–402
Senhora das Horas
Fone: 22 – 955-8095
Fax: 22 – 955-8097
E-mail: edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

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

Sumário

Aventura Introdutória - A Casa de Margil 4

Ato Um: Uma Tarefa Inexperada 6

Ato Dois: Na Casa de Margil 10

Ato Três: Caçando Margil 15

Conclusão 16

AVENTURA INTRODUTÓRIA

A CASA DE MARGIL

Enquanto a Sombra do Leste cresce e se expande, lançando uma nuvem de preocupação e desespero sobre os corações dos Povos Livres, as sombras menores — seus servos — que usam o poder de seu mestre, surgiram em várias partes do mundo. Um desses lugares é o extremo Norte, na antiga Angmar, onde o Tenente chefe de Sauron, o Rei Bruxo, certa vez governou, quase trazendo a destruição de Arnor. Alimentando-se do antigo mal que aqui se esconde, surgiu um mágico possuidor de forças sombrias, Carangul, o Feiticeiro Vermelho, colocou em prática um plano para conquistar toda Eriandor em nome do Senhor do Escuro. A menos que ele seja impedido, e seus lacaios destruídos, Carangul acabará mais cedo ou mais tarde por saquear todas as terras justas do Norte, cercando os Homens de Gondor e Rhovanion com as forças das Sombras e esmagando todos que forem contra seu senhor do escuro.

A *Casa de Margil* é uma aventura introdutória para o R.P.G. *Senhor dos Anéis*. Isso quer dizer que ela foi escrita para ser mestrada individualmente, mas pode servir também como o primeiro de muitos capítulos de uma crônica chamada *A Sombra do Norte*, descrita brevemente na página 263 do livro básico do *Senhor dos Anéis R.P.G.* Os narradores podem usar essas idéias para iniciar suas próprias crônicas (mesmo que eles decidam levá-las em outra direção depois que os heróis concluírem essa aventura em particular). Além disso, o Narrador pode simplesmente usá-la como exemplo de como para criar e estruturar histórias e capítulos no R.P.G. *Senhor dos Anéis*.

Se você não for um Narrador, *pare de ler*! É importante que você não estrague sua própria diversão ou a de todo o resto do grupo, por saber antes de todos o que pode acontecer nessa aventura.

O Plano de Carangul

Uma coisa que esta aventura não contém é uma descrição das estratégias e do plano mestre de Carangul para conquistar o Norte. Este livro e o texto no livro básico do Senhor dos Anéis R.P.G. apresentam algumas sugestões e dicas, e nada mais. Nós deixamos, por enquanto, as características do Feiticeiro Vermelho deliberadamente vagas. Como narrador, você tem de decidir que tipo de plano melhor se adapta a sua crônica e seu grupo de heróis. Se possível, você deve ao menos decidir em linhas gerais qual o plano de Carangul, pois isso pode ter influência sobre alguns eventos que acontecem durante este capítulo assim como as informações que os heróis podem descobrir ao longo do jogo.

Resumo

A aventura começa com os personagens dos Jogadores (PdJ) em Valfenda. Elrond pede a eles que procurem Margil, um Guardião com quem nem ele, nem qualquer outro Guardião tem contato há vários meses. Os heróis viajam até a casa de Margil, talvez encontrando e superando vários obstáculos e desafios ao longo do caminho. Assim que chegam à casa de Margil, eles descobrem que Orcs a atacaram, assassinando a esposa de Margil, e seu filho. Margil, no entanto, não está lá.

Seguindo a trila deixada pelos Orcs, os heróis perseguem os assassinos, e acabam por alcançá-los. Durante sua luta contra o povo goblin, descobrem que é Margil quem lidera as criaturas! Ele tenta escapar pela floresta que ele conhece tão bem, porém os heróis o perseguem. Depois de algum tempo, eles cercam Margil, capturando-o ou matando-o e talvez descobrindo uma pista que os guie em direção a uma próxima aventura.

Ato Um: Uma Tarefa Inesperada

A primeira parte desta aventura atrai os personagens para a história, unindo-os e dando-lhes uma tarefa para eles realizarem — o primeiro passo, apesar de eles não saberem, de uma grande busca para libertar o Norte do mal.

Cena Um: O Salão de Fogo

A história começa na Última Casa Amigável em Valfenda. É lá que os personagens dos jogadores se encontram pela primeira vez, e são informados sobre a tarefa que Elrond, mestre de Valfenda, tem para eles.

Questões Preliminares

Antes de se lançar na aventura, existem várias coisas que você pode querer levar em conta.

Primeiro, como cada um dos heróis chegou a Valfenda? Heróis Elfos possuem razões suficientes para estar lá, uma vez que eles são Elfos. O mesmo se aplica a personagens que são Guardiões em Treinamento (personagens que querem um dia se tornar Guardiões e que estejam trabalhando com os Guardiões para proteger o Norte, mas que ainda não alcançaram os requisitos necessários para pertencer à ordem de elite). Para outros personagens, você precisará criar uma explicação plausível. Talvez eles tenham vindo a Valfenda entregar uma mensagem a Elrond ou em busca de sua sabedoria, ou eles se depararam com o vale enquanto fugiam de uma grande alcatéia de lobos, ou talvez o destino os tenha trazido a esse lugar sem nenhuma razão que eles sejam capazes de imaginar de imediato. Resumindo, os poderes do destino e a mágica sutil da Terra-média estão conspirando para colocá-los onde devem estar para que possam dar os primeiros passos na direção de cumprir seus destinos como heróis.

Se quiser, você pode até mesmo conduzir uma "miniaventura" solo para cada um dos jogadores antes de narrar este capítulo. Esta breve aventura contará a história do que aconteceu com cada um dos personagens em seu caminho rumo a Valfenda. Irá provavelmente envolver um ou dois encontros — só o suficiente para que você e seus jogadores comecem a sentir um pouco o personagem e as regras do jogo. Mesmo que essa tática exija um pouco mais de trabalho, você a achará mais divertida do que simplesmente dizer, — Vocês estão todos a Valfenda!

Outra coisa a se considerar é se alguns (ou talvez todos) os personagens dos jogadores já se conheciam. O texto acima assume que os heróis são todos estranhos quando se encontram pela primeira vez, mas esse não precisa ser o caso. Os jogadores muitas vezes gostam de criar personagens que já tenham interagido antes do jogo começar, e não existe nenhuma razão para desencorajar isso. Na verdade, você deveria encorajá-los, pois isso só tende a melhorar o jogo. O relacionamento entre os personagens pode até dar-lhe algumas idéias de como eles chegaram a Valfenda.

Por último, você pode querer conduzir algumas cenas de quando os personagens se encontram pela primeira vez em Valfenda, em vez de apenas colocá-los juntos no Salão de Fogo. Eles podem se conhecer em uma festa e descobrir que têm algo em comum, ou eles podem desenvolver uma rivalidade pelas afeições da mesma jovem Elfa. Tudo dependerá do que você e seus jogadores se sentirem mais confortáveis fazendo.

Rumo à Aventura

Assim que o capítulo se inicia, os personagens dos jogadores se reúnem no Salão de Fogo, um grande aposento, com uma agradável lareira na Última Casa Amigável, onde os Elfos e os visitantes contam histórias e cantam suas cantigas. Elrond pediu aos heróis para encontrá-lo aqui, e ele os estará esperando quando chegarem.

— Obrigado por virem, meus amigos — ele diz com um tom melancólico em sua voz.

— Fico feliz que todos tenham vindo a Imladris neste momento, talvez isso não seja uma simples coincidência. Eu preciso de sua ajuda. Vocês precisam encontrar um de meus Guardiões, chamado Margil, de quem não tenho notícias há vários meses.

É natural que ao menos um, se não todos os personagens, não saibam quem ou o que são os *Guardiões*. Se um dos heróis souber algo a respeito, permita a esse jogador explicar. Se ninguém mais souber, Elrond explicará que eles são Dunedains do Norte, Homens corajosos que viajam pelas florestas, protegendo o povo dos perigos e terrores que se escondem nos lugares escuros e esquecidos.

Elrond prossegue:

— Todos os Guardiões conhecem Imladris e vêm aqui sempre que podem para me trazer notícias e para descansar e se curar. Mesmo aqueles que viajam para terras distantes retornam uma ou duas vezes ao ano. Alguém como Margil, que vive e trabalha nas regiões de Eriandor, próximo a Imladris, geralmente nos visita depois de alguns meses. Mas não tenho notícias de Margil há cinco meses, e nenhum de seus colegas Guardiões o viu também.

— O último a falar com Margil foi Forendur, que o viu na Taverna Esquecida três meses atrás. Margil disse a Forendur que estava indo para casa, para visitar sua esposa e seu filho e depois viria a Imladris para me contar o que sabia dos eventos que têm ocorrido próximo a Fornost Erain.

Mas ele nunca chegou aqui, e eu fico mais preocupado a cada dia que passa.

Elrond pede aos heróis para procurarem por Margil e descobrirem o que aconteceu com ele. Se os personagens não pensarem nisso por si só, ele sugerirá ao grupo ir à casa do Guardião desaparecido, ao norte de Valfenda, próximo ao rio Mitheithel, conhecido em Westron como o Hoarwell. Mesmo se Margil não estiver lá, sua esposa Orilwen deve tê-lo visto depois de Forendur. Se não, os heróis podem viajar de sua casa até a Taverna Esquecida para ver se conseguem encontrar qualquer vestígio do obstinado Guardião.

Se os jogadores pensarem em algum outro plano, como investigar a Taverna Esquecida, você pode improvisar, usando alguns dos encontros possíveis apresentados mais adiante. No entanto, eles não descobrem nada de importante até chegarem à casa de Margil.

Se os personagens dos jogadores forem heróis verdadeiros, concordarão em ajudar o meio elfo Elrond da melhor maneira possível. Se eles insistirem em alguma recompensa ou causarem outros problemas, Elrond simplesmente dirá para eles não se preocuparem com a tarefa, afinal de contas ele não irá forçar ninguém a ajudá-lo. Os assim chamados heróis podem voltar para suas casas ou para qualquer outra atividade que estivessem realizando antes de chegar a Valfenda. Faça os jogadores em questão criar novos personagens mais adequados à crônica.

Alguns dos personagens podem questionar Elrond com relação ao motivo pelo qual ele deseja enviá-los nesta missão em particular, se eles são simples Hobbits ou outras criaturas semelhantes. Se isso acontecer, Elrond responderá:

— Nem todos que aqui chegaram pareciam ser adequados para essa missão, mas eu lhes asseguro que vocês estão aqui para esse propósito. Eu vejo seus destinos, um destino forjado em fogo e tempestades, em sangue e aço, grande escuridão e grandes esperanças. Agora, eu imagino, é hora de vocês seguirem em frente e descobrirem o que o destino lhes reserva. Não é o acaso que os trás a mim nesta hora de necessidade.

Preparativos

Se for necessário, Elrond poderá fornecer aos personagens qualquer equipamento de que eles necessitem, desde provisão e cobertores até armas e armaduras. Ele também pode oferecer cavalos, mas as terras que terão de atravessar são tão acidentadas que ele não os aconselha a irem cavalgando, apesar de um ou dois pôneis de carga serem úteis. Ele também lhes dá indicações de chegar à casa de Margil, além de mapas das regiões próximas (Rhudaur), para que os PdNs possam encontrar o lugar facil-

mente. Elrond se recusa a oferecer ajuda mágica, como um miruvor ou uma corda Élfica, a menos que os heróis lhe ofereçam argumentos bastante persuasivos do motivo pelo qual precisam desses objetos.

Cena Dois: A Jornada para o Norte

A casa de Margil fica a aproximadamente 160 km (33 léguas) de Valfenda. O terreno pelo qual os heróis têm de viajar é difícil e acidentado, sem estradas e com poucas trilhas de diferentes tamanhos. Ela conta como terreno acidentado na maioria dos lugares, restringindo os heróis a uma velocidade de 2 km por hora, seja a pé ou a cavalo e não se esqueça do teste de Estamina com NA 10 a cada hora, para resistir à Fadiga. Em alguns lugares, o terreno piora e se torna muito acidentado, reduzindo a velocidade dos heróis a pé para o máximo de 1,2 km por hora, e tornando a cavalgada impossível. Assumindo que viajem 10 horas por dia e não encontrem distrações ou obstáculos significativos, os heróis precisarão de oito a dez dias para completar a viagem (veja as regras para 'Viagens' nas páginas 251–253 do Livro Básico para maiores informações e possíveis modificadores para velocidade dos personagens).

É lógico que, por ser esta uma história de aventura, é quase certo que surgirão distrações e obstáculos no caminho. Como Narrador, você pode escolher quantos encontros os heróis terão enquanto viajam para o norte, e quão severas serão as atribulações que eles enfrentarão. Se o primeiro encontro levar um longo tempo para ser resolvido, talvez ele seja o único necessário para dar vida à viagem. Por outro lado, se os heróis lidarem com o primeiro desafio de forma rápida e fácil, você pode desejar propor-lhes um novo desafio para manter o ritmo do jogo fluindo de forma apropriada.

Veremos a seguir alguns possíveis encontros que você pode usar durante essas cenas. No entanto, eles não são os únicos. Sinta-se à vontade para criar seus próprios desafios se você pensar em algo que se encaixe melhor na história.

Ravina Profunda

Um dia, lá pelo meio da tarde, os jogadores deixam uma pequena floresta, cruzam uma pequena elevação e vêem uma ravina ou fenda profunda. Ela se alonga para o sudeste e para o nordeste até onde os olhos conseguem enxergar. Circundá-la adicionaria mais um dia à jornada, se não mais, porém cruzá-la não parece ser uma tarefa fácil. Ela é tão profunda e escarpada que será necessário uma escalada e uma caminhada cuidadosas para descer até o fundo e subir novamente sem quebrar uma perna. Se os heróis tiverem um cavalo ou pônei, atravessar a ravina se torna ainda mais complicado. Além disso, o pôr-do-sol aproxima-se rapidamente, tornando qualquer tentativa de atravessá-la ainda mais perigosa.

Descer a ravina envolve um pouco de caminhada e um pouco de escalada. Faça cada um dos personagens fazer um teste de Escalada com NA 10 (15 para qualquer personagem levando um cavalo). Qualquer personagem que falhar no teste escorregará e cairá, sofrendo 1d6 pontos de dano (2d6 no caso de uma falha desastrosa). Escalar para fora novamente exige um novo teste de Escalada. A jornada para cima ou para baixo leva de 3–5 (1/2d6+2) horas. Contornar a ravina não exige nenhum teste, mas adiciona um dia à jornada.

Se os personagens decidirem descer a fenda, você pode complicar ainda mais suas vidas, fazendo com que haja um animal cruel ou um monstro vivendo no fundo. Talvez uma ou duas aranhas gigantes tenham tecido suas teias em um dos cantos mais escuros da ravina, ou quem sabe uma gigantesca e assustadora serpente aguarda que sua próxima refeição cruze seu caminho. Se narrar a cena de forma apropriada, você será capaz de provocar uma porção de preocupação e excitação em seus jogadores, apesar da situação não ser extremamente perigosa.

Presa e Predador

Durante a jornada, um gato de caça faminto sente o cheiro dos heróis e começa a persegui-los. Permita que os heróis realizem um teste resistido, comparando sua perícia Observar com a Dissimulação do gato. Se forem bem-sucedidos, os heróis avistam a criatura, fazendo com que ela fuja e desista de persegui-los até o dia seguinte. Se os heróis falharem, o gato tentará capturar um dos heróis, que naquela noite se afastar do grupo ou que estiver desprotegido (por exemplo, quando estiver de vigia). Personagens pequenos como Hobbits e Anões são as presas mais atraentes.

Para o gato, use a planilha do lobo existente na página 297 do livro básico do *R.P.G. Senhor dos Anéis* . No entanto, as garras do gato causam 1d6–2 pontos de

dano, e suas presas 1d6+2. Ele também tem a perícia Combate Desarmado: Garras +6 e Combate Desarmado: Presas +6.

A Torre em Ruínas

Uma tarde, os heróis notam as ruínas de uma torre antiga — talvez um posto de guarda ou torre de vigia de Rhudaur séculos atrás — no topo de uma colina próxima. Eles conseguem ver um grande fragmento da torre, algo como uma velha presa cinzenta perfurando o céu, um anel de pedras partidas, desgastadas pelo tempo circunda a presa.

Se os heróis conseguirem resistir à tentação de examinar as ruínas mais de perto, dê a cada um deles 100 pontos de experiência por manterem suas mentes focadas no objetivo principal que é encontrar Margil. Por outro lado, as ruínas são intrigantes e poderiam ser um bom lugar para acampar à noite, e o que os heróis encontrarem lá, pode lhes dar alguns pontos extras de experiência (apesar deles não terem como saber disso em primeira instância). Essencialmente, essa é uma situação de vencer ou vencer para os jogadores; o que importa é como você vai introduzi-la na história.

Se examinarem as ruínas, os heróis descobrirão três coisas. Primeiro que existe meia dúzia de protuberâncias desiguais na grama, dentro do círculo de pedras quebradas. Uma investigação mais minuciosa revela que cada uma delas contém partes de esqueletos de homens, tão velhos que a terra se fechou sobre eles. Jogue 1d6 para cada protuberância que os heróis decidirem cavar. Na primeira vez que você tirar 1 ou 2, eles encontram os restos de uma espada quebrada com a guarda decorada com um fio de ouro. A guarda vale uma peça de prata, ou talvez um pouco mais para um mestre da sabedoria interessado em artes ou armas Arnorianas. Na primeira vez que você tirar um 6, os heróis encontram uma bolsa de couro apodrecida com 3d6 moedas de cobre bastante oxidadas. Elas provavelmente não valem nada como dinheiro, mas novamente, podem ser de algum valor para alguns mestres da sabedoria.

Segundo, os restos de uma escadaria de pedra sobem através de uma das paredes da torre. Apesar de parecer um tanto perigosa, ela ainda está suficientemente presa para suportar o peso de um ou dois personagens. Eles podem subir até o topo da ruína e de lá avistar o campo. Se fizerem isso durante o dia e forem bem-sucedidos em um teste de Observar (Avistar) com um NA igual a 12, eles descobrirão um atalho através das montanhas. Se o seguirem, eles conseguirão viajar 5 km a mais no dia seguinte do que conseguiriam normalmente em direção à Casa de Margil. Se obtiverem uma falha desastrosa no teste, eles pensarão ter encontrado um atalho, mas na verdade é uma trilha sem saída que irá lhes custar 1d6 horas de tempo de viagem.

Terceiro, dentro das ruínas existe uma escadaria que desce para dentro da colina talvez para a antiga despensa, adega ou calabouço da torre. Apesar de chocados com as ruínas e os pedaços de ossos de animais — um urso ou um lobo pode algum dia ter usado esse lugar como toca — a escadaria continua utilizável. As escadas levam para baixo em uma profunda escuridão. Depois de descerem aproximadamente 4,5 metros, eles chegam a um grande aposento cheio de folhas, poeira, galhos e detritos similares. Se gastarem uma hora procurando e forem bem-sucedidos em um teste de Esquadrinhar com NA 15, os personagens encontram a única coisa de valor existente no aposento: uma moeda de prata com pouco brilho.

Um personagem Elfo, ou um encantador que use Sentir Poder conseguiria sentir o ar de uma antiga tragédia e desespero a respeito desse lugar talvez os ecos das emoções dos soldados que fizeram sua última guarda aqui. Se for bem-sucedido em um teste de Observar (Sentir Poder) com NA10, o personagem percebe sutilmente uma certa ameaça ou perigo vindo do topo da colina, mas somente isso.

Os personagens podem se decidir por passar a noite no anel de pedra. Como foi dito anteriormente, as ruínas são fáceis de serem defendidas e serão um excelente acampamento. O lixo da antiga despensa servirá como combustível para uma fogueira. Infelizmente, um perigo se esconde nesse lugar, o fantasma de um dos soldados.

Se os heróis escavaram qualquer um dos esqueletos, o fantasma surgirá durante a noite para lutar com eles. Ele se manifesta como uma aparição com aparência de soldado — claramente não uma pessoa viva — portando uma espada pálida e fantasmagórica. Dê-lhe habilidades de combate — atributos, perícias, e assim por diante — iguais às do melhor combatente do grupo. O fantasma escolhe uma única vítima — a pessoa que escavou seu esqueleto — e aparece do nada para atacá-la, conseguindo automaticamente surpresa no primeiro turno.

A espada do fantasma não causa dano real, produzindo apenas um efeito de atordoamento (veja as páginas 231–232 do *Senhor dos Anéis R.P.G.*), mas não diga isso aos jogadores. Em vez disso, faça os

A Paisagem

À medida que os heróis viajam através das terras ao norte de Val-fenda, lembre-se de descrever a região para eles com detalhe suficiente para que eles tenham uma boa "visão" do lugar. Esta parte, antes conhecida como Rhudaur contém muitas colinas (geralmente escarpadas e rochosas, muito próximas às Montanhas Sombrias), pequenas e labirínticas florestas, andorinhas, cursos d'água rasos que descem das montanhas e ocasionalmente algumas cabanas há muito abandonadas ou em ruínas. A folhagem reflete a época do ano. Evidências de vida animal são abundantes. Os personagens vêem e ouvem pássaros com freqüência, e algumas vezes pequenos (ou não tão pequenos) mamíferos como esquilos, raposas e doninhas.

testes de reação e a avaliação do dano por atordoamento secretamente. Se um dos personagens cair inconsciente, diga ao jogador que seu personagem sofreu dano suficiente para reduzir sua saúde ao nível Beira da Morte. Se o teste de reação for bem-sucedido, diga ao jogador que seu personagem sofreu dano suficiente para reduzir sua saúde ao nível Ferido. Se conseguir "matar" dois personagens, o fantasma desaparece para sempre. Tendo conseguido defender a torre, ele pode descansar em paz. Se for derrotado pelos heróis, ele desaparecerá e não os perturbará mais, mas reaparecerá na próxima vez que algum viajante visitar as ruínas.

A Tempestade

A menos que você decida usar esse encontro, o tempo gasto na jornada dos heróis até a casa de Margil não oferecerá problemas, talvez seja até agradável para essa época do ano. Do contrário, após seis dias de viagem, uma tempestade encharcará os heróis. Isso é na verdade, apenas desconfortável, mas diminuirá o ritmo da viagem e tornará as outras tarefas e testes mais difíceis de se realizar. A cada duas horas, faça todos os heróis realizarem um teste de Rapidez com NA 10. Qualquer um que falhar, escorregará e cairá na lama, fazendo com que sua aparência fique ainda pior do que estava antes, e ficará sujeito a uma penalidade igual a +2 sobre o NA nos dois próximos testes de Estamina para suportar a Fadiga. Qualquer personagem que falhar no teste de Rapidez de forma desastrosa, torcerá o tornozelo quando cair (1d6 pontos de dano; armaduras de nenhum tipo oferecem proteção), reduzindo seu movimento e velocidade de viagem à metade. Tentar acender uma fogueira na chuva exigirá um sucesso em um teste Sobrevivência com NA 15 a menos que os personagens tenham guardado um feixe de madeira seca para esse tipo de eventualidade.

Trolls

Se você realmente quiser desafiar seus heróis durante sua jornada para o norte, faça com que alguns Trolls os ataquem. O número de Trolls que você irá usar depende de quantos heróis o grupo possui, e quão poderosos você pensa que eles são. Em geral, um Troll para cada três heróis dá uma luta bem equilibrada para grupos inexperientes.

Apesar desses Trolls serem do tipo comum e, portanto, não tão espertos quanto os heróis, são astutos e conhecem muito bem os arredores. Como têm de se esconder em cavernas durante o dia, pois a luz do sol os transforma em pedra, eles só podem atacar os heróis durante à noite. Eles detectam os heróis com seu faro, depois tentam se esgueirar para poder emboscá-los, na esperança de matar ou capturar a todos.

Todos os heróis que estiverem acordados poderão fazer um teste resistido da perícia Observar contra a Dissimulação (Ação Sorrateira) +2. Pelo fato de ser noite, os heróis ficam sujeitos a uma penalidade dos Trolls igual a –5 em todos os teste de Observar (Avistar). Com sorte, ao menos um dos heróis será capaz de detectar os Trolls antes deles atacarem. Se conseguir, ele pode avisar seus amigos.

Os Trolls atacam com grandes clavas (Combate Armado +7) tentando atordoar os heróis, para que seja mais fácil tostá-los e fatiá-los mais tarde! Se os heróis derrotarem mais da metade dos Trolls, os sobreviventes fugirão, usando seu conhecimento de terreno para ajudá-los na retirada.

Quando você fizer os testes dessa luta, use as sugestões sobre ferimentos das páginas 271–272 do Livro Básico do *Senhor dos Anéis R.P.G.* Se ferir muito os heróis, você pode arruinar completamente a história, especialmente se nenhum dos heróis tiver a habilidade Cura. Essa é a razão pela qual os Trolls só golpeiam para atordoar.

Se os Trolls capturarem todos os heróis, eles os amarrarão e os levarão de volta para suas cavernas para assá-los e comê-los. Todos os heróis que escaparem do ataque dos Trolls, ou que forem capturados, mas acordarem antes de chegar à toca dos Trolls terão de encontrar uma maneira de libertar seus amigos ou a si mesmos. Certifique-se de que eles tenham algumas chances de escapar, especialmente se tiverem com uma boa idéia de como enganar os Trolls para que eles permaneçam do lado de fora até o nascer do dia.

Se os heróis matarem ou espantarem todos os Trolls, quando o dia nascer, eles podem fazer um teste de Rastrear com NA 10 para seguir a trilha dos Trolls até suas tocas nas cavernas. Todos os Trolls que tiverem sobrevivido à batalha inicial voltarão para esse lugar. Eles estão prontos para lutar até a morte para defender seu lar. Depois que os heróis tiverem passado pela entrada relativamente estreita do túnel, a caverna é grande o bastante para que os Trolls lutem sem problemas.

Se derrotarem os Trolls, os personagens poderão vasculhar a caverna. Um sucesso num teste de Esquadrinhar com NA 10 revela três arcas trancadas e enterradas. Quando abrirem as arcas, os heróis encontrarão o "tesouro" dos Trolls. Entre outras coisas, o tesouro tem roupas masculinas (um dia finas, hoje, velhas e arruinadas), diversas armas (em sua maioria enferrujadas e corroídas) e outras coisas do gênero. No entanto, olhando em todas as arcas os heróis conseguirão encontrar 4d6 moedas de prata espalhadas aqui e ali em bolsas de couro curtido.

Ato 2: A Casa de Margil

Na segunda parte da aventura, os heróis chegam à casa de Margil, descobrem o que aconteceu ali, e caçam um bando de Orcs que pode tê-lo matado — para depois descobrir que ele está liderando os Orcs.

Cena Um:

A Jornada Termina

Depois de atravessarem um território acidentando e superarem todos os encontros que você tiver achado adequado em seus caminhos, os heróis chegam às vizinhanças da casa de Margil no momento em que o sol começa a se pôr depois de um dia escuro e nublado. O primeiro sinal de que os heróis estão perto da casa é a descoberta de uma trilha — obviamente construída por homens e não por bestas — que atravessa uma série de bosques e pequenos vales. O barulho do rio Mitheithel logo soa em seus ouvidos, enquanto ele corre vindo das Montanhas Sombrias.

Alguns minutos a mais de caminhada levam os heróis à larga e pedregosa encosta de uma colina. Em frente a eles e um pouco para o norte, a colina sobe em direção a uma pequena, mas aparentemente confortável cabana. À esquerda deles, a colina desce até uma praia coberta de seixos junto à margem pedregosa do rio. Uma trilha vai da pequena praia até a cabana. Algumas vacas pastam satisfeitas próximo à casa.

No entanto, os heróis logo têm a impressão de que tem algo de errado nessa cena idílica. Peça aos jogadores para fazerem testes de Observar (Avistar). Dependendo dos resultados dos testes, cada personagem tem a chance de notar qualquer uma ou todas essas três condições.

NA	O Herói Nota
5	A porta da frente da cabana foi deixada aberta, balançando ao sabor do vento.
10	Não há ninguém se movendo nos arredores, dentro ou fora da casa, o gado também não está sendo vigiado; o lugar parece assustadoramente quieto.
15	Não há fumaça saindo da chaminé. Normalmente, a lareira permaneceria acesa praticamente o dia todo, especialmente com o tempo frio.

Quando os personagens estiverem a pouco mais de dez metros da cabana, alguém com a perícia Rastrear pode fazer um teste com NA 10 para ver se consegue notar algumas pegadas peculiares no solo, como se muitas pessoas tivessem se aproximado recentemente da casa. Qualquer personagem que consiga um resultado melhor ou igual a extraordinário, ou que tenha pelo menos um nível em Saber: Raça (Orc), será capaz de identificar os rastros como sendo de Orcs! Os rastros não parecem ter mais do que algumas horas.

Quando realmente olharem ou adentrarem a cabana, os heróis se depararão com uma verdadeira carnificina. A casa foi atacada selvagemente, e nenhuma perícia é necessária para perceber que isso só poderia ter sido feito por Orcs. Praticamente, tudo o que era quebrável está em pedaços, golpes de armas marcam as paredes, e — o pior de tudo — no quarto jazem os corpos inertes de uma mulher e um garoto. Triste destino tiveram a esposa de Margil, Orilwen, e seu único filho. No entanto, não há sinal de Margil.

O que Aconteceu Aqui

Como foi dito anteriormente, os heróis não têm como saber toda a verdade que existe por trás dos terríveis eventos na

Casa de Margil

cabana. Mas você como narrador, precisa saber o que está acontecendo para poder lidar adequadamente com as questões e ações que surgirão.

Enquanto se dirigia para casa vindo da Estalagem Esquecida muitos meses atrás, Margil foi cercado e capturado pelos Orcs a serviço de Carangul, o Feiticeiro Vermelho, que foi alertado da viagem de Margil por um espião que o ouviu conversando na Estalagem Esquecida. Um homem de maldade e crueldade inigualáveis, Carangul serve ao Senhor do Escuro, e sob suas ordens veio até Angmar na esperança de reviver o antigo reino para ameaçar ou até mesmo conquistar Eriandor. À procura de servos poderosos, e formas de espionar seus inimigos, Carangul instruiu seus Orcs a caçarem e capturarem Homens poderosos para depois levá-los até ele. Para sua sorte, uma das primeiras pessoas a serem capturadas foi Margil, um renomado Guardião do Norte que já havia pressentido a presença de Carangul e começava a se opor a ele.

Depois de diversos meses, usando tortura e magia, Carangul destruiu a vontade de Margil, corrompendo o Guardião para servi-lo. Agora, Margil se tornara apenas uma sombra do que era no passado, maligno e perturbado, ele foi enviado com seus lacaios Orcs para matar sua própria família e trazer para Carangul os livros e mapas que ele guardava em sua cabana. Margil e seu grupo completaram a vil tarefa algumas horas antes da chegada dos heróis. Com seu prêmio nas mãos, Margil e seus Orcs estão rumando em direção à segurança relativa das terras próximas às Montanhas Sombrias, de onde eles planejam ir para o norte, e retornar a Angmar.

Cena Dois:

Perseguição

Se os heróis vasculharem todo o solo em volta da cabana, faça qualquer personagem com a perícia Rastrear fazer um teste com NA 10. Qualquer personagem que for bem-sucedido detectará um conjunto de pegadas Orcs indo em direção ao nordeste, através das montanhas. As trilhas parecem ter algumas horas. Qualquer

herói que conseguir um sucesso Superior ou Extraordinário descobrirá que o grupo de Orcs é composto por aproximadamente 12 indivíduos, talvez mais.

Os personagens dos jogadores agora têm uma decisão a tomar. Como já é quase noite, eles podem acampar na cabana e começar a caçada aos Orcs pela manhã, ou eles podem começar a perseguição imediatamente, apesar da dificuldade de seguir os rastros no escuro. Por último, eles podem retornar até Elrond para informá-lo de sua descoberta, apesar de que nenhum herói de verdade escolheria essa opção.

Se prosseguirem imediatamente, os heróis acabarão encontrando os Orcs mais cedo ou mais tarde. Se descansarem durante a noite, eles podem continuar a perseguição no dia seguinte e deverão alcançar os Orcs logo no início da manhã seguinte.

Apesar dos Orcs viajarem rapidamente, Margil e seu bando não têm razões para acreditar que alguém os esteja perseguindo, portanto eles não estão se deslocando tão rápido quanto poderiam. Isso dá aos heróis uma chance razoável de alcançar o bando de Orcs antes deles chegarem às cavernas nas montanhas.

À noite, a maior velocidade que os heróis conseguirão se locomover não passa de 1,2 km/h, enquanto que os Orcs viajam a 1,5 km/h. No entanto, os Orcs não pretendem se esforçar muito em sua jornada de volta, por isso eles viajam mais devagar a maior parte do tempo e param constantemente para comer ou descansar. Assim que amanhecer, a luz do dia irá ajudar a atrasá-los os Orcs, apesar de um dia nublado e cinzento não afetá-los tanto. Um sucesso num teste de Noção do Clima com NA 10 diz aos heróis que o dia seguinte deverá ser muito parecido com o de hoje.

Seguir rastros no escuro, em terreno acidentado, não é uma tarefa fácil, mesmo quando a pessoa que está sendo seguida não faz nenhum esforço para esconder suas pegadas. Faça o herói que estiver liderando a perseguição fazer um teste de Rastrear a cada hora contra um NA 15 (base de 10 +5 pela escuridão). Se for bem-sucedido, o herói permanecerá na trilha. Se ele falhar, os heróis perdem a pista e terão de gastar uma hora e serem bem-sucedidos em um novo teste com NA 15 para reencontrar o rastro. Se falharem de forma desastrosa, os heróis perderão a trilha completamente a pista e não conseguirão encontrá-la novamente até o raiar do dia.

O dia seguinte amanhece nublado e cinzento, o que permitirá aos Orcs continuar viajando sem muitas dificuldades. Felizmente, eles não se esforçam para esconder sua trilha, portanto as chuvas ocasionais não impõem penalidades nos testes de Rastrear feitos pelos heróis.

A perseguição continua ao longo do dia. Ao cair da noite, os heróis percebem que estão chegando perto de seu objetivo, mais algumas horas serão suficientes, especialmente se eles pararem um pouco para comer e descansar. Mais cedo ou mais tarde, os heróis irão alcançar Margil e seu bando de Orcs.

Cena Três: O Acampamento Orc

Os Orcs armam seu acampamento em um pequeno vale, derrubando várias árvores para usarem como lenha em sua fogueira, mesmo havendo numerosos galhos e gravetos caídos no solo. Eles colocam sentinelas, mas esses não se atêm ao trabalho, preferindo prestar atenção às piadas e discussões que surgem em volta da fogueira. Margil, que não gosta da companhia dos Orcs e é muito mais cauteloso do que eles, permanece sozinho, escondido em uma pequena tenda no centro do acampamento.

Caso os heróis se aproximem sem usar Dissimulação ou estiverem carregando fontes de luz como tochas ou lanternas, os sentinelas podem fazer um teste de Observar (Avistar) para ver o que se aproxima. Do contrário, faça com que cada um dos heróis realize um teste de Dissimulação com NA 10. A menos que alguém tire uma falha completa ou desastrosa, eles conseguem se aproximar dos sentinelas o bastante para atacá-los silenciosamente, usando armas de longa distância.

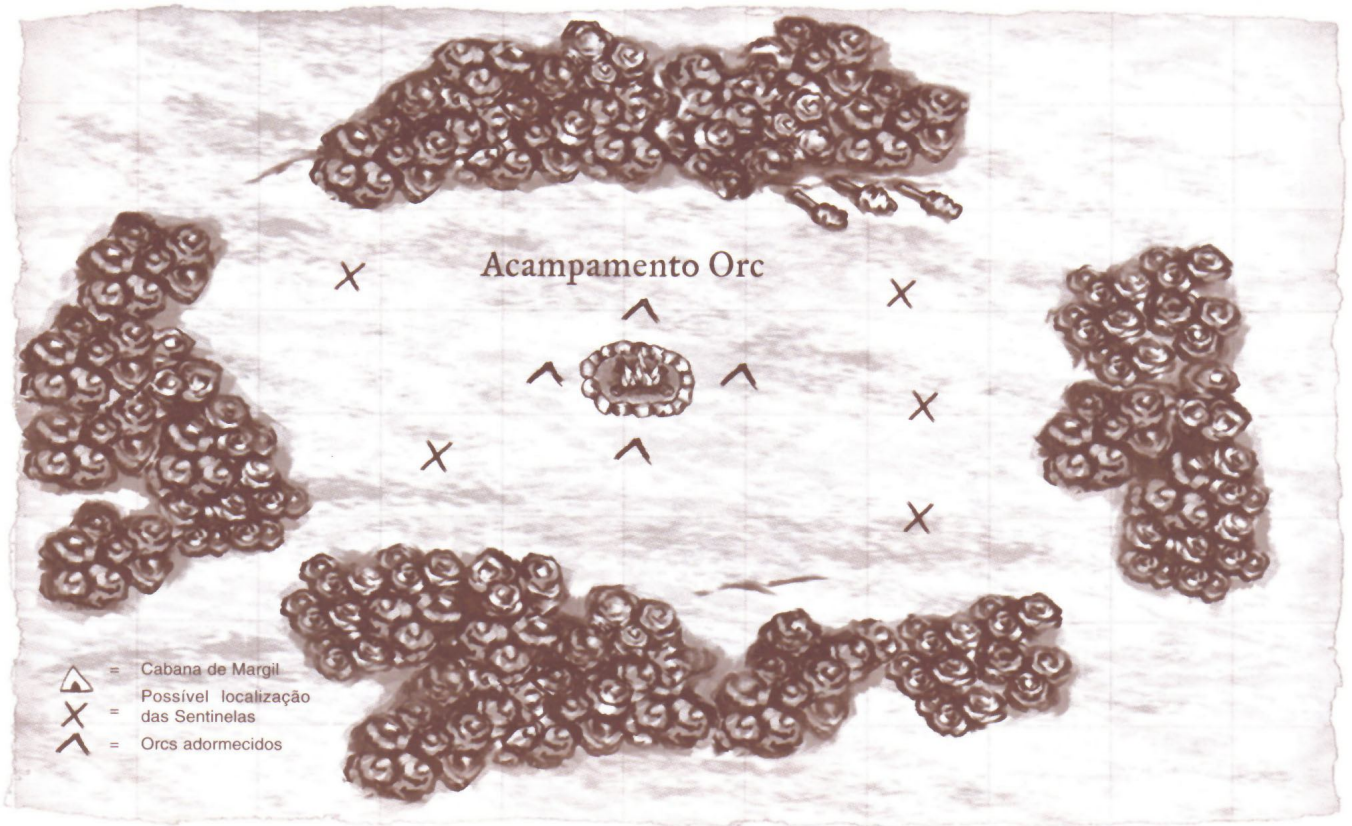
Se os heróis optarem fazer um ou mais personagens se esgueirar por trás e atacar os sentinelas com armas de contato, cada atacante deverá fazer um teste de Dissimulação com NA 10. Se alguém obtiver uma falha, os Orcs ao redor da fogueira podem realizar um teste de Observar (Ouvir) resistido pelo resultado do teste de Dissimulação dos heróis, para ver se conseguem escutá-los se aproximando.

Se todos os heróis forem bem-sucedidos em seus testes de Dissimulação, eles deverão ser capazes de despachar um ou mais sentinelas. Como os sentinelas são, no máximo, PdNs menores, use as regras para Ritmo de Combate descritas na página 270 do Livro Básico do *Senhor dos Anéis R.P.G.* e considere-os como oponentes de um sucesso. Qualquer ataque bem-sucedido pode eliminá-los

Se perceberem a presença dos heróis, os Orcs gritam, agarram suas armas e atacam. Por outro lado, os heróis podem planejar o ataque da maneira que julgarem mais adequado: Usar as árvores como cobertura e cravejar os Orcs de flechas, avançar sobre o acampamento usando o elemento surpresa a fim de derrubar a maior quantidade possível de Orcs, lançar feitiços de longe, ou quaisquer outras ações que eles prefiram.

Deve haver pelo menos dois ou três Orcs para cada um dos heróis, ou mais, se você achar que seus jogadores conseguem dar conta. Tente transformar a luta em um desafio, mas não muito perigoso para que não haja nenhuma chance dos heróis serem retalhados.

Se os heróis vencerem, uma surpresa os aguarda. Assim que a batalha diminuir e os Orcs remanescentes fugirem ou forem mortos, uma figura alta sairá da tenda em direção ao fogo, com um arco nas mãos e uma flecha preparada. Cada um dos heróis poderá fazer um teste de reconhecimento para ver se conseguem identificar se ela é Margil. Considera-se que os habitantes de Valfenda moram na mesma área (NA10).



Margil, O Guardião

Raça: Homem (Dúnedain)

Habilidades Raciais: Adaptável (+2 em Presteza), Domínio do Homem, Perito

Atributos: Porte 9 (+1) Agilidade 7 (+2)*, Percepção 9 (+1), Força 9 (+1)*, Vitalidade 8 (+1), Espírito 7 (+0)

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

Ordem: Guerreiro, Guardião

Habilidades da Ordem: Evasão, Protetor, Golpe Rápido, Conhecimento de Terreno

Evoluções: 12

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +5, Escalar +3, Cura (Tratar Ferimentos)+2, Intimidar (Majestade) +3, Saltar +2, Língua: Quenia +1, Língua: Sindarin +2, Língua: Westron (Geral) +4, Saber: História (Dúnedain)+5, Saber: Reino (Eriandor) +4, Saber: Reino (Rhudaur) +5, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +8, Montar (Cavalo) +3, Dissimulação (Ação Sorrateira) +10, Sobrevivência (Floresta) +8, Rastrear (Orcs) +8, Noção do Clima +3

Vantagens: Corpo Fechado, Visão Noturna 2, Cauteloso, Mateiro

Defeitos: Segredo Sombrio (Servo de Carangul; Antes de ser corrompido, este era Dever (proteger Eriador), Inimigos (Guardiões do Norte; antes de ser corrompido, eram os Orcs)

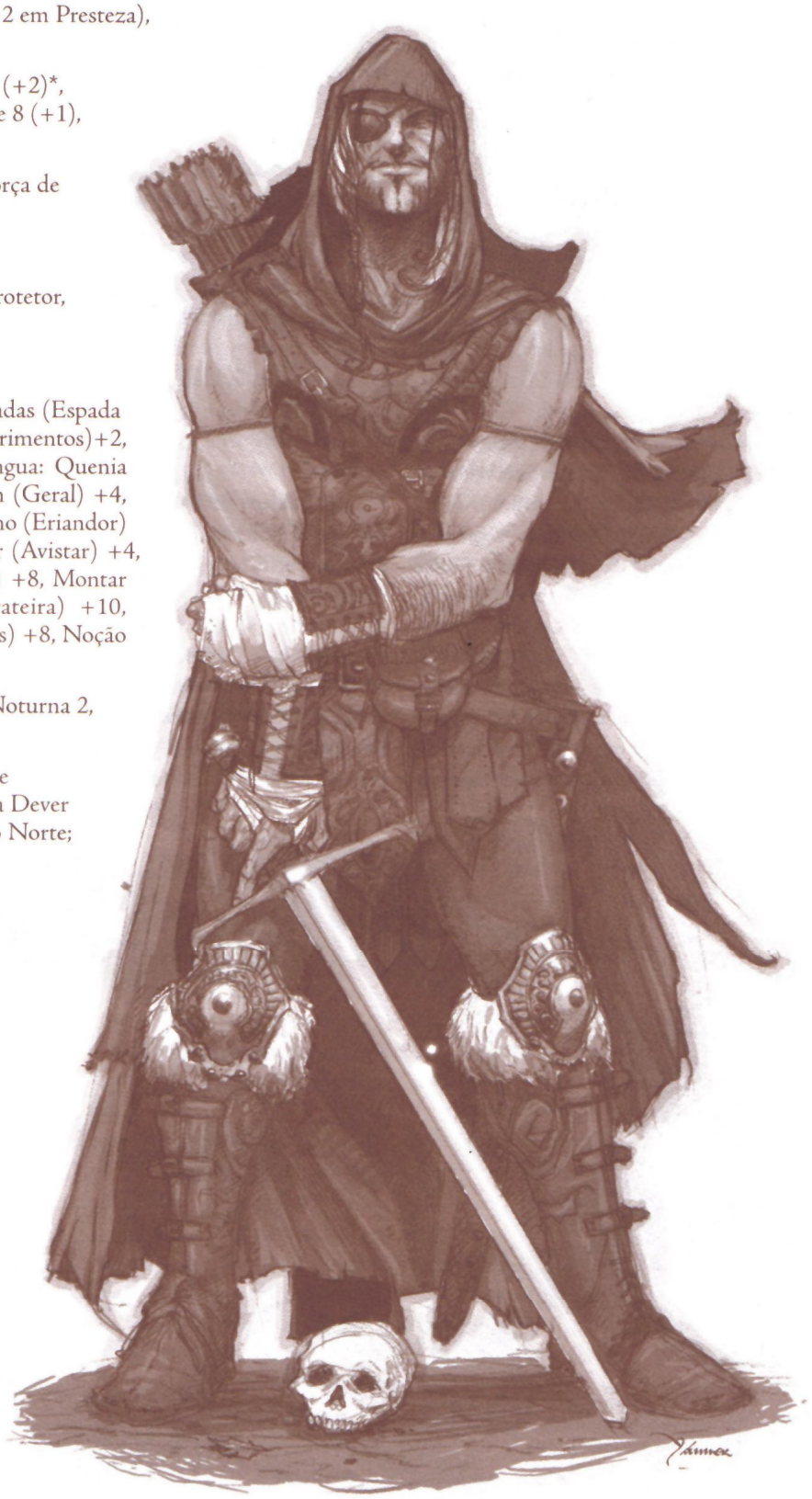
Saúde: 9

Coragem: 4

Renome: 3

Equipamentos: Espada longa, arco longo, 20 flechas, armadura de couro, roupas de Guardião, rações de viagem

* Atributos ou reação preferenciais.



Antes, um orgulhoso e leal membro dos Guardiões do Norte, hoje Margil foi transformado pela feitiçaria de Carangul em um servo do mal. Ele é cruel e frio e não se preocupa com os outros, a menos que possa usá-los para alcançar seus objetivos ou dos mestres da escuridão. Os personagens que usarem a habilidade Sentir Poder serão capazes de perceber que há algo errado com Margil que alguém modificou sua personalidade utilizando magia.

A menos que os jogadores, tenham dito especificadamente que, pelo menos um deles manteve um olho na tenda, Margil consegue surpreendê-los, ganhando automaticamente a iniciativa e restringindo os heróis a uma ação cada no primeiro turno. Margil não é tolo. Sendo hábil e experiente, ele sabe que não será capaz de vencer todo o grupo de heróis sozinho e sobreviver. Em vez disso, ele espera atrasá-los para conseguir escapar.

Como sua primeira ação, ele escolhe um herói — provavelmente um Mágico, se houver algum em evidência — e disparará contra perna dele. Isso exige um teste de Combate à Distância com NA 6+ (veja a Tabela de Proteção de Armaduras e Coberturas na página 232 do Livro Básico do *Senhor dos Anéis R.P.G.*) Se Margil for bem-sucedido, aplique o dobro do modificador padrão de NA para ferimentos nos testes de Escalar, Pular e Correr da vítima, e reduza sua velocidade de viagem em, –2 por hora, para cada nível de Ferimento perdido. A segunda ação de Margil será se virar e correr em direção à floresta, ganhando imediatamente um bônus de cobertura igual a +9 contra qualquer tentativa de revidarem seu tiro.

Se tiverem a chance de revistar os Orcs mortos, os heróis descobrirão que todos eles carregam um brasão ou emblema característico em seu equipamento. Os heróis nunca tinham visto essa figura antes: uma chama estilizada envolvendo uma runa carmim no formato de um C. Esse é o símbolo de Carangul, embora, é claro, eles ainda não saibam disso.

Ato Três: Caçada a Margil

A última parte do Ato Dois é o ponto decisivo desta aventura. Os heróis descobriram que Margil é o inimigo, e não a vítima, e terão de agir de acordo com essa informação. O resto do capítulo consiste em caçá-lo.

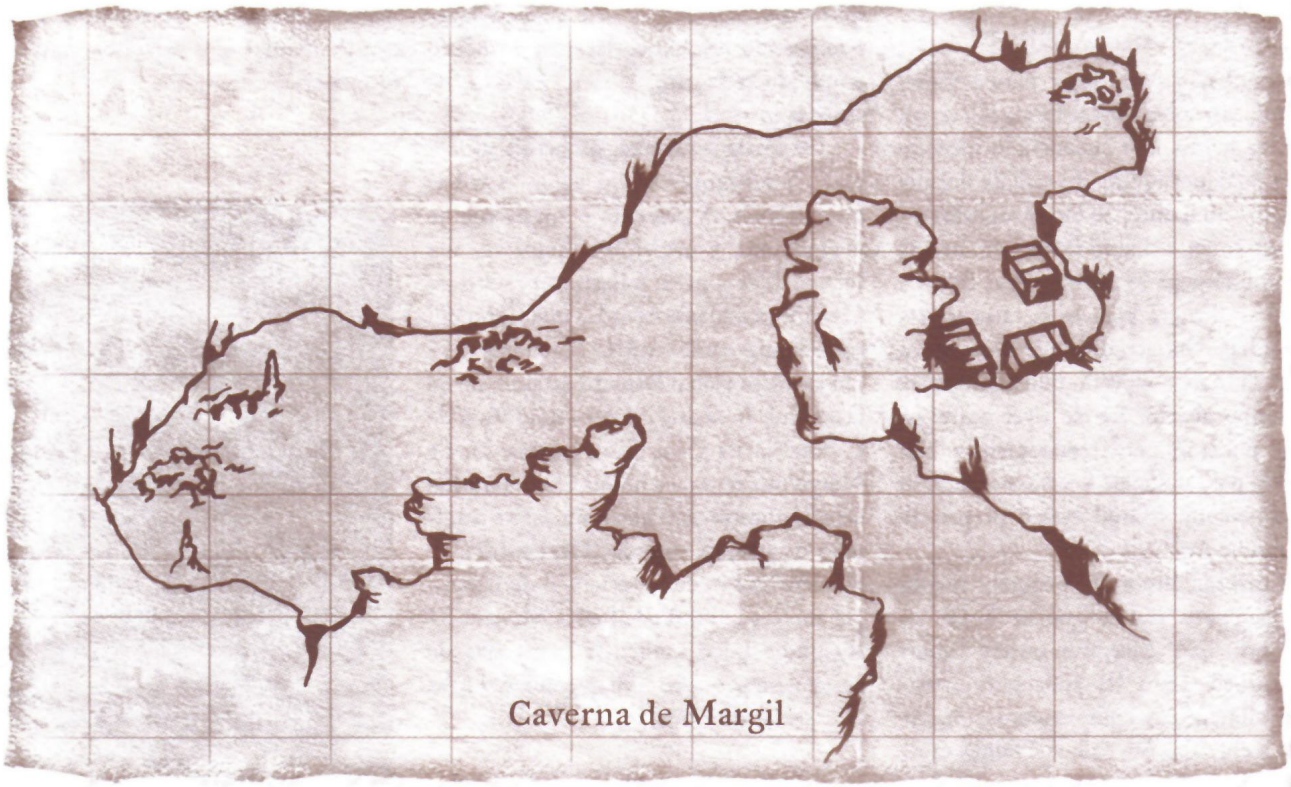
Cena Um: A Caçada Começa

Esta cena flui continua sem interrupção a partir da última cena do Ato Dois, quando Margil começa a correr. Seu objetivo nessa cena é fugir dos heróis, enquanto a deles é capturá-lo ou matá-lo.

Graças a sua vantagem Visão Noturna 2, Margil é capaz de correr, manobrar e atacar na escuridão da noite sem estar sujeito a nenhuma penalidade. Os heróis provavelmente desconhecem essa vantagem. Pelo menos alguns deles irão entregar suas posições ao carregarem fontes de luz.

Se for possível, Margil optará simplesmente por correr na direção nordeste, usando sua perícia Saber: Reino (Rhudaur) para escolher a melhor rota de fuga. Ele tenta usar sua perícia Dissimulação (Ação Sorrateira) enquanto corre, apesar de estar sujeito a uma penalidade igual a +7 NA (+5 por correr, +2 por mover em uma área que contém folhas e outras coisas que fazem barulho). Assim que estiver fora do perigo imediato dos heróis, ele usa sua perícia Rastrear numa tentativa de esconder seu rastro.

Se os heróis se moverem rapidamente, tiverem sorte, ou tiverem as habilidades e perícias certas, eles podem ser capazes de atrasar Margil, impedir que ele fuja, ou até mesmo capturá-lo ou matá-lo. Se estiver ferido ou sua fuga não estiver funcionando, Margil deixará de usar sua perícia Dissimulação e tentará emboscar os heróis. Ele se esconde, atira contra eles de



Caverna de Margil

surpresa, depois corre e se esconde de novo até encontrar uma forma de escapar.

Se Margil conseguir fugir, os heróis terão de confiar novamente em sua perícia como rastreadores e caçadores para se manterem em seu encalce e impedi-lo de escapar de vez. Se possível, faça da perseguição um desafio — Margil é um guerreiro cheio de truques e não será uma presa fácil, mas não tão difícil a ponto de os heróis perderem seu rastro e não serem capazes de encontrá-lo novamente. Procure manter a tensão durante a perseguição fazendo com que os jogadores tentem adivinhar de onde está vindo o ruído que se ouve nos arbustos, se ele foi provocado por um pequeno animal ou por Margil, esperando para atacá-los mais uma vez.

Se alguns dos Orcs tiverem escapado durante a batalha, eles se reunirão novamente a Margil enquanto ele foge, talvez se mostrando em um momento oportuno para distrair os heróis e permitir que Margil possa continuar fugindo e se escondendo. Se os Orcs fugirem com ele, encontrar Margil se torna mais fácil, pois ele não poderá usar sua perícia Rastrear para esconder as pistas de todo um grupo.

Cena Dois: A Batalha Final

Margil não pode fugir para sempre, particularmente se estiver ferido. Cedo ou tarde, os heróis irão encontrá-lo e cercá-lo. De qualquer modo, ele terá de dormir em algum momento. Se forem espertos ou suficientemente habilidosos, os heróis conseguirão pegá-lo rapidamente. Se não, Margil se dirigirá para uma caverna nas montanhas. Ele acredita que conseguirá resistir lá mais tempo do que conseguiria em campo aberto. Se ele tiver sorte, os heróis poderão perder sua pista e não saberem para onde ele foi. No entanto, se eles souberem, Margil estará preparado para recebê-los.

A caverna, um tanto pequena, possui dois pequenos canais que se ligam ao túnel principal. Margil e outros Guardiões utilizem-nos há anos para armazenar alimento e equipamentos, disfarçando a entrada com galhos e folhas mortas. Ali, Margil encontrará flechas para substituir aquelas que ele já usou, assim como qualquer equipamento apropriado que possa ajudá-lo em seu confronto final com os heróis.

Assumindo que consigam encontrar a caverna, os heróis têm uma série de opções: Esperar até que Margil saia, tentar forçá-lo a sair (por exemplo, começando um incêndio na entrada da caverna, fazendo a fumaça entrar), ou entrar atrás dele. Se os heróis quiserem falar com Margil, ele tentará enganá-los para que se comovam, contando uma história fantástica sobre como ele foi abduzido e escravizado pelos Orcs. Quando sentir que os heróis baixaram a guarda, ele atacará sem aviso, usando o resultado de sua surpresa para escapar. Independente do que os heróis decidam fazer, tente dar a Margil uma última e desesperada chance de lutar e fugir. Mas ainda sim, os heróis devem derrotá-lo no final.

Se matarem Margil, os heróis notarão um último olhar de paz em seu rosto no momento em que ele morre. Enfim, ele está livre do feitiço de Carangul. Se os heróis o capturarem vivo, Elrond será capaz de quebrar o feitiço que Carangul usa para controlar sua mente. Ou, se você preferir que um dos personagens dos jogadores seja um mágico, ele poderá fazer isso usando um feitiço Resistir ao Medo ampliado por um feitiço Palavra de Comando.

De qualquer forma, os heróis descobrem que Margil carrega algumas coisas interessantes. A primeira é um monte de pergaminhos e mapas recolhidos em sua cabana. Eles contêm informações sobre os Guardiões e suas atividades que Carangul consideraria muito útil. O segundo item é um amuleto com o formato do símbolo de Carangul: A chama e a runa em forma de C descrita na Cena Três, página 15. Se Margil morrer ou os heróis libertarem sua mente, o amuleto se quebrará. Isso é resultado da mágica sutil da Terra-média. O amuleto não mantém o feitiço de Carangul sobre Margil. Por último, Margil carrega uma bolsa contendo 8 moedas de prata e um pequeno rubi que valem outras 10 moedas de prata.

Conclusão

Depois de derrotar Margil, os heróis devem retornar a Valfenda para informar Elrond sobre o ocorrido. A partir desse ponto, você, Narrador, fica encarregado de assumir o controle e prosseguir. Esse é o primeiro capítulo de uma grande crônica que conta a ascensão e queda de Carangul, a Sombra do Norte? Ou é simplesmente uma breve introdução para um *RPG* na Terra-média, um prelúdio para novas aventuras de sua própria criação? Fica a seu critério e de seus jogadores decidirem que direções sua crônica tomará no futuro.

Como os heróis são novos na arte da aventura, esse capítulo foi provavelmente bastante difícil para eles. No geral, cada personagem envolvido deve receber pelo menos 500 pontos de experiência. Personagens que desempenharam uma atuação particularmente boa ou que tiveram idéias inteligentes durante essa aventura deveriam receber entre 100 e 300 pontos de experiência adicionais. Veja a seção sobre "Experiência", na página 277 do livro básico do *R.P.G. Senhor dos Anéis* para informações adicionais e dicas de como premiar seus jogadores com pontos de experiência.

O Senhor dos Anéis™ RPG

O Melhor Amigo do Narrador

O Escudo do Narrador do RPG Senhor dos Anéis foi elaborado para facilitar o trabalho do Narrador. Ele apresenta todas as tabelas, referências e planilhas mais importantes contidas no livro de regras básicas, além de uma aventura inicial completa. O Escudo do Narrador é um produto imprescindível para esse integrante tão importante do grupo.

O Escudo do Narrador do *RPG Senhor dos Anéis* inclui:

- Um escudo de quatro painéis colorido e ricamente decorado
- A Casa de Margil - uma aventura completa e pronta para jogar
- Seis planilhas de personagem coloridas e duas planilhas de grimórios coloridas

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

NEW LINE CINEMA

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

DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

© 2003 New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises licenciado para New Line Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Decipher Inc. Autorizado a usar ™ e ®.
© 2003 Decipher Inc. P.O. Box 56, Norfolk, Virginia, U.S.A. 23501. Todos os direitos reservados.

DEVDEC953
ISBN: 85-7532-078-5