

S^oENHOR DOS ANÉIS

O MEDO E A SOMBRA



O INIMIGO E SEUS SERVOS

SUMÁRIO

CAPÍTULO UM : Animais Cruéis.....	3
CAPÍTULO DOIS : Animais da Terra.....	49
CAPÍTULO TRÊS: Sauron, O Senhor do Escuro.....	51
CAPÍTULO QUATRO : Habilidades Especiais.....	54

ANIMAIS CRUÉIS

ÁGUIAS GIGANTES

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

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 70

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico, Garras) +6, Inspirar +8, Intimidar (Majestade) +8, Língua: Westron +3, Língua: Sindarin +3, Observar (Avistar) +12, Sobrevivência (Montanhas) +12

Habilidades especiais: Vôo, Montaria: Inabalável, Montaria: Treinado para a Guerra, Armas Naturais (Bico, 2d6+3), Armas Naturais (Garras, 2d6+5)

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 10

Equivalente de NA:

5

Descrição

As Águias são bem maiores que pássaros normais, com aproximadamente 3,5m de altura e 10.5m de envergadura (com as asas abertas), grandes o suficiente para carregar um Homem (ou um Anão mais um Hobbit); Thorondor, a maior das Águias, tinha uma extensão de asas de 55m. Podiam falar as línguas dos homens e elfos.

História

Os maiores e mais nobres dos pássaros, criados por Manwë e Yavanna são também uma das raças mais antigas da Terra-Média, criadas antes mesmo das estrelas e dos elfos. Incumbidas de auxiliar homens e elfos em sua desesperada luta contra Morgoth na Primeira Era, se alojaram nas Crissaegrim. Eram governadas nessa época pelo poderoso Thorondor, que construía seus

ninhos nos picos inacessíveis das Echoriath, as montanhas gigantes de Beleriand. Thorondor em muito auxiliou os filhos de Ilúvatar nessa Era e as águias de modo geral fizeram muito por eles, como: a proteção de Gondolin dos espíões de Morgoth; o resgate de Beren e Lúthien fora de Angband; a proteção de Tuor, Idril e os sobreviventes de Gondolin quando fugiam da cidade; e a derrota (junto a Eärendil) dos dragões alados na Grande Batalha.

Habitat

As Águias habitam o norte das montanhas sombrias e geralmente são avistadas sobrevoando por diversas regiões da Terra-Média.

Sociedade

Viviam por um longo tempo, e existe a possibilidade de que fossem imortais; os feitos de Thorondor espalham-se por um período de quase 600 anos. As águias possuem espíritos nobres, nunca malignas. Apesar de estarem perdendo o antigo sentimento que possuíam pelos mortais, as águias são inimigas do mal, e buscam destruí-lo uma vez descoberto.

Uso

Na Segunda Era muitas Águias podem ter ido para Aman. Elas voaram do oeste para avisar Númenor da sua iminente destruição.

Na Terceira Era temos Gwaihir, o Senhor dos Ventos, como referencia entre os que ajudaram os povos livres da



Terra-média. Ele habitava o norte das Montanhas Sombrias, ele e seus amigos tiveram papel inestimável na expedição de Thorin e Companhia, na Batalha dos Cinco Exércitos, e durante a Guerra do Anel, quando libertaram Gandalf de Orthanc e resgataram Frodo e Sam das encostas ferventes de Orodruin.

CADÁVER VELA

"Mas eu também os vi. Nas poças quando as velas estavam acesas. Eles se deitam nas poças, faces pálidas, profundamente debaixo da água negra. Eu os vi: faces fechadas do mal, faces nobres e tristes. Muitas faces orgulhosas e justas, e sementes em seus cabelos prateados. Mas todos fedidos, todos podres, todos mortos. Uma luz baixa está neles. Frodo escondeu seus olhos em suas mãos."

- As Duas Torres

Luz do Espírito: Quando detecta uma presa viva um cadáver-vela gera um brilho baixo que é próximo a luz de uma vela. A luz do espírito é a base da habilidade Atrair do cadáver-vela; uma vítima em potencial que não pode ver a luz não pode ser atraída.



Atributos: Porte 12 (+3)*, Agilidade 3, Percepção 8 (+1)*, Força zero, Vitalidade 10 (+2), Espírito 6 (±0)

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 0

Perícias: Intimidar (Medo) +4, Observar (Sentir os Vivos) +8, Combate Desarmado (Toque) +4

Habilidades Especiais: Drenar Vitalidade, Sentido Extraordinário (Sentir os Vivos), Imobilidade, Segurar, Incorpóreo, Luz do Espírito, Atrair (Vivos), Vigor dos Mortos-vivos

Tamanho: Médio (5 Níveis de Ferimentos)

Saúde: 10

Equivalente de NA: 10

Habilidades Especiais Únicas

Segurar: Criaturas vivas que caem na atração de um cadáver-vela são segurados pelo Encanto de Contenção. Eles são paralisados por medo e podem se afogar na água parada.

Descrição

Cadáveres vela são esferas brilhantes, misteriosos, que parecem estar flutuando abaixo da superfície da água em alguns pântanos e alagações. Deve-se tomar cuidado para olhar muito de perto, pois por baixo da luz pode-se ver cadáveres apodrecidos de muito tempo. A luz do cadáver-vela tem um efeito de atração naqueles que a vê, fazendo com que muitos viajantes distraídos se percam ou se afogarem. Estas almas infelizes perdidas aos cadáveres vela se tornam uma dessas criaturas com uma luz vindo deles próprios. Um cadáver-vela ataca atraindo uma vítima viva numa poça profunda, drenando sua vitalidade. Frequentemente, vítimas paralisadas pela sua habilidade Segurar se afogam antes que a criatura possa os drenar completamente.

História

Cadáveres vela tiveram seu começo numa batalha decisiva na Guerra da Última Aliança. A

aliança de Homens e Elfos, liderados por Elendil e Gilgalad, marchou para Mordor numa tentativa de livrar a Terra-Média de Sauron. A batalha foi uma das maiores testemunhadas na terra, e os sons da guerra soaram longo e altamente sobre a planície empoeirada. Eventualmente, Sauron fugiu de volta a Barad-Dûr, onde a Última Aliança o isolou por sete anos. A planície aberta sobre a qual a batalha ocorreu ficou desde então conhecida como Dargolad. Milhares de Elfos, Homens e Orcs foram enterrados lá. Eventualmente, seus túmulos foram inundados e invadidos pelas águas de um fétido pântano. Conhecido agora como Pântanos Mortos, esta agora é uma terra misteriosa de odores horrendos e água estagnada. Nada puro vive ali, apenas cobras, e vermes e coisas piores. Os espíritos daqueles que caíram na batalha permanecem ainda como cadáveres vela.

Habitat

Cadáveres vela existem apenas em pântanos que foram locais de grande morte. Eles esperam abaixo da superfície da água por criaturas vivas que passam. Quando eles acham sua presa, eles sobem à superfície numa tentativa ciumenta de tirar seu fôlego e sua vida.

Sociedade

Cadáveres vela não têm sociedade real, e eles se amontoam juntos porque foram enterrados juntos. Dependendo do tamanho da batalha que causou as mortes podem haver dezenas, centenas ou até milhares deles num mesmo pântano.

Uso

Um ataque por cadáveres vela leva a um misterioso toque pela jornada através dos pântanos. Desde a formação, estas criaturas mortas-vivas dependem da história do pântano nos quais eles ficam dentro da sua crônica. Um teste de Saber:

Reino (região apropriada) irá prover algum conhecimento da história do local e pode até dar alguns nomes antigos para os mais poderosos cadáveres dela.

CAPANGAS

Não só de Animais Cruéis, monstros fantásticos ou necromantes malvados os heróis da Terra-Média devem enfrentar em suas aventuras. Antes de encontrar muitos destes adversários terríveis, eles enfrentam também os adversários mais comuns e mundanos, como homens comuns enganados e escravizados pelas sombras ou até mesmo guiados por suas próprias vontades.

Você pode se perguntar: "Qual é a graça de enfrentar homens comuns? São muito fracos e não são capazes de impor desafio aos personagens do meu grupo". Digo que a graça vem daí, por serem fracos, muitas vezes, eles podem debilitar o grupo aos poucos, além do que eles são mais inteligentes do que os orcs e têm táticas mais interessantes de luta.

Pelas histórias dos povos da Terra-Média, sempre existiu conflitos entre homens e destes com os elfos e anões. Só para citar alguns exemplos, as constantes animosidades dos Terrapardenses com o povo de Rohan; as lutas do povo de Gondor contra os Corsários de Umbar e os outros povos do Harad; as lutas dos povos de Rhovaniion contra os Variags de Kand, só para citar alguns exemplos.

Aqui vamos citar alguns tipos de capangas e como usá-los em suas campanhas.

Salteador da Terra-Parda

Raça: Homem (Homem médio: Dunlending)

Habilidades Raciais: Adaptável (+2 para o Vigor), Perito

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

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Gatuno

Habilidade de Ordem: Pés Ligeiros

Perícias: Combate com armas +2, Escalar +2, Ofícios +1, Cura +1, Inspirar +1, Intimidar +1, Saltar +2, Língua: Dunlendish +6, Língua: Westron +2 (apenas possuída por alguns), Saber: Reino (Terra-Parda) +4, Observar +3, Combate de Alcance +2, Montar +2, Correr +3, Poliorcética +1, Sobrevivência +2, Combate desarmado: Briga +2

Vantagens: Nenhum

Defeitos: Nenhum

Saúde: 9

Equipamento: Espada curta, punhal, corselete de couro

Equivalente de NA: 5 (Bando de 5)

Descrição

Os salteadores são bandidos que vagam pelas Terras Pardas à espera de viajantes incautos, algumas vezes eles viajam um pouco além dos limites da sua terra para apanhar viajantes que rumam para o norte. Eles têm preferência por aqueles que vão ou vem de Rohan. Eles geralmente possuem pele parda e olhos e cabelos castanhos e uma estatura mediana.

História

Eles são famosos por serem cruéis e astutos, geralmente atacam de surpresa e não dão chances para reações. Porém, são medrosos, e caso encontrem mais dificuldades do que esperavam eles fogem, assim como se encontrarem um mago ou um guardião, pois os consideram "pessoas perigosas".

Habitat

São encontrados por toda a Terra-Parda e em suas proximidades.

Sociedade

Eles andam em grupos de no máximo 10 componentes, onde geralmente o mais forte é o líder.

Uso

Os salteadores podem sem encontrados em viagens pela Terra-Parda, como um encontro isolado. Use-os quando os personagens estiverem ainda fortes, para que estes fiquem um pouco debilitados. Eles são mais efetivos em ataques noturnos e de surpresa.

Chefe dos Salteadores Terrapardenses

Raça: Homem (Homem-médio: Terrapardense)

Habilidades Raciais: Adaptável (+2 em Vigor), Perito

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

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Evasão

Evoluções: 10

Perícias: Combate com Armas +4, Escalar +2, Metalurgia +1, Cura +1, Inspirar +3, Intimidar +3, Saltar +2, Língua: Terrapardense +6, Língua: Westron +4, Saber: Reino: Terra parda +5, Observar +3, Combate de Alcance +2, Montar +2, Correr +3, Poliorcética +3, Sobrevivência +2, Combate Desarmado +2

Vantagens: Comando, Posição

Defeitos: Nenhum

Saúde: 9

Equipamento: Espada curta, punhal, corselete de couro

Equivalente de NA: 5

Descrição

São os chefes dos salteadores, geralmente agem juntos com seu bando, embora sempre que a situação se complica são os primeiros a fugirem.

Guerreiro Haradrim

Raça: Homem (Haradrim)

Habilidades Raciais: Adaptável (+2 em Vigor), Perito

Atributos: Porte 6 (± 0), Agilidade 8 (+1), Percepção 7 (± 0), Força 9 (+1)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 6 (± 0)

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Evasão

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Cimitarra) +4, Cura +1, Língua: Haradrim (Harad Próximo) +6, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +4, Montar (Cavalo) +3, Correr +2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +4, Rastrear (Homens) +2, Sobrevivência +2
Vantagens: Coração de Guerreiro

Defeitos: Nenhum

Saúde: 9

Equipamento: Cimitarra, Arco Longo, Brunea

Equivalente de NA: 10 (bando de 5)

Descrição

São soldados fiéis à Sauron vindos dos reinos do Harad Próximo, cheios de malícia e ódio pelos Povos Livres, principalmente de Gondor. Eles possuem cabelos longos e escuros, sua pele é parda e seus olhos cruéis.

História

Eles são soldados de seus reinos e postos à disposição de Mordor para sua guerra contra o Oeste. Durante muitos anos combateram contra Gondor em suas fronteiras e esperaram o

momento para tomar a vitória para si.

Habitat

São encontrados pelo Harad Próximo em pequenos reinos, estes são soldados de infantaria que receberam a missão de servir ao Senhor do Escuro, portanto eles são facilmente encontrados em Mordor e nas fronteiras leste de Gondor, onde fazem a sua guerra.

Sociedade

Eles andam em grupos de no mínimo 20 e no máximo 1000 componentes, onde seguem uma rígida disciplina e sempre estão sob a liderança de algum soldado de patente superior.

Uso

Em viagens pelo Harad Próximo e em batalhas nas fronteiras Leste de Gondor como um desafio secundário. Eles quando em grandes quantidades geralmente fazem uso de olifantes para um ataque direto e arrasador.

Líder Haradrim

Raça: Homem (Haradrim)

Habilidades Raciais: Adaptável (+2 em Vigor), Perito

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

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Evasão

Evoluções: 10

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Cimitarra) +6, Cura +1, Intimidar +2, Língua: Haradrim (Harad Próximo) +6, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +6, Montar (Cavalo) +3, Correr +2, Dissimulação (Ação Sorra-

teira) +4, Rastrear (Homens) +2, Sobrevivência +3

Vantagens: evasão, Coração de Guerreiro e Resoluto

Defeitos: Nenhum

Saúde: 9

Equipamento: Cimitarra, Arco Longo, Brunea

Equivalente de NA: 10

Descrição

São os líderes dos Haradrim, soldados experientes, geralmente agem juntos com eles, sempre os inspirando nas batalhas.

Corsário de Umbar

Raça: Homem (Homem das Trevas)

Habilidades Raciais: Adaptável (+2 em Vigor), Perito

Atributos: Porte 8 (+1), Agilidade 8 (+1)*, Percepção 7 (± 0)*, Força 9 (+1), Vitalidade 8 (+1), Espírito 6 (± 0)

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Navegante

Habilidades de Ordem: Pé de Marinheiro

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Adaga) +6, Cura +1, Língua: Haradrim (Harad Próximo) +6, Observar (Avistar) +5, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +6, Noção do Clima +3, Correr +2, Arte Naval (Manejo de Barcos) +4, Nadar +3

Vantagens: Coração de Guerreiro e Resoluto

Defeitos: Nenhum

Saúde: 9

Equipamento: Adaga, Arco Longo, Brunea

Equivalente de NA: 10 (bando de 5)

Descrição

São os terríveis corsários da cidade portuária de Umbar. Grandes inimigos de Gondor, sempre estão prontos à atacar

seu litoral e destruir suas embarcações.

História

Eles são navegantes mercenários contratados pelos senhores de Umbar em sua longa guerra contra Gondor, antes numenóreanos negros, agora são povos do Harad Próximo que se alistam em suas fileiras para fazer a guerra contra seus inimigos.

Habitat

São encontrados principalmente nas costas de Umbar e Harad Próximo, mas sempre estão rondando as costas de Gondor.

Sociedade

Eles andam em navios contendo grupos entre 10 e 100 componentes, onde seguem uma rígida disciplina e sempre estão sob a liderança de algum soldado de patente superior.

Uso

Em viagens pelo mar entre Gondor e Harad Próximo, em Umbar e em batalhas em alto mar. Eles fornecem um desafio formidável contra os personagens em encontros em alto mar, servindo como coadjuvantes em encontros com algum renomado corsário ou em uma missão específica e até mesmo em uma batalha, eles são extremamente perigosos dentro dos seus navios.

Variags de Khand

Raça: Homem (Homem das Trevas)

Habilidades Raciais: Adaptável (+2 em Vigor), Perito

Atributos: Porte 6 (± 0), Agilidade 8 (+1), Percepção 7 (± 0), Força 9 (+1)*, Vitalidade 8 (+1)*, Espírito 6 (± 0)

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

Defesa: 11

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Arma Preferencial (lança)

Perícias: Combate com Armas: Armas de Haste (Lança) +6, Cura +1, Língua: Variag +6, Observar (Avistar) +4, Combate de Alcance: Armas Arremessadas (Lança) +6, Montar (Cavalo) +3, Correr +2, Condutor (Carros de Guerra) +6

Vantagens: Coração de Guerreiro, Resistente

Defeitos: Fúria de Batalha

Saúde: 9

Coragem: 0

Equipamento: Lança, Malha Comum

Equivalente de NA: 10 (bando de 4)

Descrição

São de um povo guerreiro fiel à Sauron, vêm de tribos da região de Khand. Eles combatem usando carroças e carros de guerra, são muito rápidos e ágeis nesta forma de combate. São grandes inimigos de Gondor.

História

Eles são descendentes de povos que há muito tentam invadir Gondor e já antes conseguiram arruinar o antigo reino de Rhovanion, são os descendentes dos Carroceiros de Khand, herdando sua habilidade com este tipo de veículo e sua selvageria em combate. Durante muitos anos combateram contra Gondor em suas fronteiras leste e os outros reinos que fazem fronteira com eles, tendo invadido o reino do Valle durante a Guerra do Anel.

Habitat

São encontrados pelas planícies de Khand em grandes tribos. Eles são a cavalaria de Sauron, sendo também encontrados em Mordor e nas fronteiras leste de Gondor, onde fazem a sua guerra.

Sociedade

Eles andam em grupos de no mínimo 20 e no máximo 1000 componentes, onde seguem uma rígida disciplina e sempre estão sob a liderança do chefe de sua tribo.

Uso

Em viagens por Khand e em batalhas nas fronteiras Leste de Gondor e Valle como um desafio secundário. Eles quando em batalha usam cavalos velozes e seus carros de batalha, que são extremamente perigosos e muito velozes.

CREBRAINS

"Bandos de pássaros, voando em grande velocidade, estavam rodando em círculos, e atravessando toda a terra como se estivessem procurando por algo; e eles estavam chegando cada vez mais perto."

A Sociedade do Anel

Atributos: Porte 2 (-2), Agilidade 8 (+1), Percepção 12 (+3)*, Força 3 (-1), Vitalidade 5 (± 0), Espírito 6 (± 0)*

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 3

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Bico) +2, Observar (Avistar, Sentir Poder) +6, Sobrevivência (Montanhas) +4



Habilidades Especiais: Sentido Extraordinário (Sentir Poder), Voar (8 metros), Armas Naturais (Bico, 1d6)

Tamanho: Pequeno (4 Níveis de Ferimentos)

Saúde: 4

Equivalente de NA: 5 (bando de 10)

Descrição

Crebain são grandes pássaros negros parecidos com corvos. Eles podem entender Westron, mas não falam. Para entender os relatos de um bando de Crebain é necessário um encantamento de Falar com Animais.

História

Embora parentes dos corvos e em geral indistinguíveis deles, os Crebain são temidos espíes das Sombras. Eles são espécie podem ser parentes de espécies do Norte que foram corrompidos pelo Inimigo. De 3000 a 3018 da Terceira Era, Saruman, o Branco tinha muitos bandos de Crebain circulando Eriador em busca do Um Anel.

Habitat

Crebain são nativos às terras nos limites a parte sul das Montanhas Sombrias, oeste da Terra Parda e leste de Fangorn. Eles estão congregados em bandos pelos picos e vales próximos de Isengard.

Sociedade

Crebain mantém uma sociedade similar a seus parentes normais. Grupos massivos destes pássaros são encontrados pela parte sul das Montanhas Sombrias voando em missões pelos seus mestres. Eles se unem formando nuvens escuras a procura de seu objetivo, voando silenciosamente. Raramente alguém do grupo emite algum som enquanto está no ar.

Uso

Os Crebain são espíes excelentes para o Inimigo –

verdadeiramente seu único propósito. Um bando inteiro é uma ameaça única: um espião é facilmente removido, mas o que fazer com centenas? Os Crebain entendem Westron e tem Espírito para receberem comandos simples. Um Feiticeiro ou Elfo corrupto teria sem dúvida um bando a seu serviço especialmente se seu domínio for a região da Terra Parda ou perto de Eregion.

CENTAUROS

Guerreiro Centauriano

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

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 12

Ordens: Mágico, guerreiro

Habilidade de Ordem: Lançar Encantos 1, Especialidade Mágica (Animais), Evasão

Evoluções: 10

Perícias: Cura (Remédio de Ervas) +1, Discernimento +1, Intimidar (Poder) +2, Língua: Sindarin +2, Língua: Westron +1, Língua: Centauriano +6, Saber: Anéis do Poder (Um anel) +3, Saber: Animais +6, Saber: História (Homens, Elfos, Centauros) +6, Saber: Reino (Floresta de Rhûn) +6, Saber: Animais +6, Saber: Raça (Centauros) +6, Saber: Grupo (Aldeias Centaurianas) +6 Saber: Arcos Centaurianos +5, Observar (Audição) +2, Persuadir (Oratória) +1, Combate de Alcance: Arcos (Centaurianos) +8, Combate de Alcance: Lanças (Centaurianas) +4 Combate Desar-

mado: Luta +6, Sobrevivência (Floresta) +4, Saltar +1

Vantagens: Sábio, Incorrupível, Mãos de Martelo, Fiel (Aldeia à que pertence), Bravura, Armadura de Heróis

Defeitos: Ódio (Elfos, Homens).

Encantos: Língua dos Animais, Invocação de Animais, Mensageiro Animal, Alterar Matizes, Mordendo a Madeira.

Habilidades Especiais: Montaria, Resistência Mágica

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 Níveis Sadios)

Saúde: 12

Coragem: 3

Equivalente de NA: 15

Centouro Típico

Atributos: Porte 8 (+1)*, Agilidade 4 (±0), Percepção 9 (+1), Força 13 (+3), Vitalidade 9 (+1), Espírito 13 (+3)*

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 12

Ordens: Mágico

Habilidade de Ordem: Lançar Encantos 1, Especialidade Mágica (Animais)

Evoluções: 3



Perícias: Cura (Remédio de Ervas) +2, Discernimento +2, Intimidar (Poder) +2, Língua: Sindarin +2, Língua: Westron +1, Saber: História (Homens) +3, Saber: Raça (Homens) +2, Observar (Avistar) +2, Persuadir (Cativar) +2, Inquirir (Conversar) +1, Ofício: Jardinagem +2, Combate de Alcance (Pedras), Sobrevivência (Floresta) +3, Trovar (Tocar Harpa) +3, Saber: Reino (Floresta de Rhûn) +6, Língua: Centauriano +6, Saber: Grupo (Aldeias Centaurianas) +6, Saber: Animais +6, Saber: Plantas +6, Saber: Mithril +6.

Vantagens: Icorruptível, Fiel (Líder da aldeia), Graças da Sorte.

Defeitos: Ódio (Elfos, Homens), Fidelidade (Líder da Aldeia)

Encantos: *Língua dos Animais, Invocação de Animais, Mensageiro Animal, Alterar Matizes, Mordendo a Madeira.*

Habilidades Especiais: Montaria, Resistência Mágica

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 Níveis Sádios)

Saúde: 12

Coragem: 3

Equivalente de NA: 10

Centauros Evoluídos

Líder Centauriano

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

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 12

Ordens: Mágico, guerreiro, mestre da sabedoria, nobre, Mago

Habilidade de Ordem: Lançar Encantos, Especialidade Mágica (Animais), Evasão, Escritas Antigas, Virtude dos Valar (Yavanna), Lançar Encantos de Mago 2, Longevidade, Santuá-

rio, Poder do Santuário, Coração de Mago, Domínio (Aldeia)

Evoluções: 30

Perícias: Cura (Remédio de Ervas) +1, Discernimento +1, Intimidar (Poder, Majestade) +2, Língua: Sindarin +6, Língua: Quenya +5, Língua: Westron +2, Língua: Centauriano +6, Saber: Anéis do Poder (Um anel) +5, Saber: História (Homens, Elfos, Centauros) +6, Saber: Reino (Floresta de Rhûn) +9, Saber: Reino (Arnor, Gondor) +6, Saber: Animais +6, Saber: Raça (Centauros, Elfos, Homens, Orcs) +6, Saber: Balrog +2, Saber: Grupo (Aldeias Centaurianas) +6, Saber: Arcos (Centaurianos) +5, Observar (Audição) +2, Persuadir (Oratória) +1, Combate de Alcance: Arcos, Inquirir (Conversar) +2, (Centaurianos) +8, Combate de Alcance: Lanças (Centaurianas) +4, Combate Desarmado: Luta +6, Sobrevivência (Floresta) +5, Saltar +1

Vantagens: Sábio, Incorruptível, Mãos de Martelo, Fiel (Aldeia à que pertence), Bravura, Amigos (Líderes de outras aldeia centaurianas), Posição 2 (Líder da Aldeia)

Defeitos: Ódio (Elfos, Homens).

Encantos: *Língua dos Animais, Invocação de Animais, Mensageiro Animal, Alterar Matizes, Mordendo a Madeira, Poder da Terra, Nomear, Véu, Chama de Anor, Sono, Grilhões Mágicos, Encanto de Cura.*

Habilidades Especiais: Montaria, Resistência Mágica

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 Níveis Sádios)

Saúde: 12

Coragem: 3

Equivalente de NA: 15

Descrição

O centauro tem a forma física de um cavalo e forma humana da cintura para cima. Possuem bastante força física com músculos bastante avantajados, que mistura a força física de um cavalo com a inteligência de um homem. São criaturas bastan-

tes sábias e sabem como utilizar magias poderosas. Todos os centauros são mágicos por natureza.

História

Os centauros tem origens duvidosas, mas a maioria dos sábios (dentre os poucos que sabem de sua existência) acreditam que nasceram da junção mágica de cavalos com homens. Mantinham uma relação de amizade com os elfos, que às vezes vagavam por suas florestas. Mas a grande jogada dos centauros foi durante a última aliança, quando eles se uniram às legiões de Gil-Galad e lutaram pela sua liberdade. Quando souberam que o Um Anel tinha sobrevivido, eles tomaram os homens como culpados, e suas relações com os elfos entraram em decadência. Na época da Guerra do Anel eles são poucos, e apenas Sauron, os woses e alguns orientais sabem de sua existência.

Habitat

Todos centauros existentes na Terra Média moram em florestas próxima ao Mar de Rhûn, os centauros têm enorme influência sobre os animais dessa área.

Sociedade

Usam com maestria o arco e flecha bem como lanças longas, mas sua habilidade com espadas é pouca. São nômades que geralmente vagam pelas longínquas terras de Rhûn, e o líder do grupo é o centauro mais sábio do grupo. Eles amam a natureza, e consideram que qualquer pessoa que destrua a natureza é seu inimigo. Tão orgulhosos como os anões, possuem corpos ágeis e resistentes. São muito inteligentes e sabem em sua maioria usar a magia. A maioria tem cabelos negros, e olhos da mesma cor.

Uso

No caso de uma guerra iminente contra o Inimigo, uma

aliança com essa raça seria de muita importância para sair com vitória. Mesmo com o passar do tempo existem centauros que ainda odeiam extremamente homens e elfos. Seriam inimigos bastantes perigosos aos personagens, caso viessem a encontrá-los.

CRIA DO FOGO

Atributos: Porte 10 (+2)*, Agilidade 9 (+1), Percepção 8 (+1), Força 10 (+2)*, Vitalidade 14 (+4), Espírito 11 (+2)

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras) +4, Disfarce +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +4, Intimidar +5, Língua: Língua Negra +10, Ocultar +2, Rastrear +3

Encantos: *Estilhaar Armas Brancas, Rajada de Feitiçaria, Atear Fogo, Centelhas Ardentes, Modelar o Fogo, Extinguir o Fogo, Projétil Flamejante, Mão do Mago, Urdidura da Fumaça*

Habilidades Especiais: Arma Natural (garras, 2d6), Armadura (3), Invulnerável (Veneno, Doença, Fogo)

Vantagens: Resistente, Visão Noturna 2

Defeitos: Ganancioso, Inimigo (Povos-Livres)

Tamanho: Médio (5 Níveis de Ferimento)

Saúde: 16

Coragem: 3

Equivalente de NA: 15

Habilidades Especiais Únicas

Corpo Quente: Uma Cria do Fogo, apesar de ser um cadáver em forma, está em chamas por dentro. Portanto a temperatura de seu corpo é muito alta e qualquer pessoa que tenha contato direto com o corpo de uma Cria do Fogo sofrerá 1d6+3 pontos de dano.

Sorvedouro de Essência:

A Cria do Fogo é um espírito demoníaco que possuiu um corpo já morto. Portanto para manter-se “vivo” neste mundo ele deve se alimentar da essência de um ser vivo num intervalo de pelo menos 3 semanas.

Descrição

As Crias do fogo são sempre cadáveres recentes. Quando um espírito demoníaco do fogo encontra um corpo “fresco” existe grande possibilidade de o espírito possuir o corpo e tornar-se uma Cria do Fogo. Portanto quase sempre as Crias do Fogo são cadáveres em decomposição. Para fazer com que o corpo pare de se decompor o espírito se alimenta de essências de outros seres vivos. O modo mais eficaz de se identificar uma Cria do Fogo é ver se as órbitas dos olhos são na verdade pequenas chamas do tamanho de chamas de velas.

História

Após a queda de Melkor na Primeira Era, alguns poucos Balrogs sobreviventes fugiram e se instalaram na Terra-Média. Com o passar do tempo, a maldade e o espírito de fogo que queimava dentro de cada uma dessas perversas criaturas atraiu outros espíritos do fogo para este mundo. Assim surgiram as Crias do Fogo.

Habitat

As Crias do Fogo gostam de viver em lugares quentes como vulcões ou até mesmo perto de criaturas que tenham um enorme calor por si próprias (como os Balrogs). Eles geralmente são mais isolados e quando um deles consegue conquistar um covil para si, ele geralmente se rodeia de servos (que são comandados pelo medo).

Sociedade

As Crias do Fogo são seres que vivem isolados. Apesar de incapazes de se comunicar verbalmente eles o fazem por telepatia. Eles quase sempre servem a um ser de poder maior como um Balrog ou um Dragão. Eles geralmente não lutam entre si, e tem como servos apenas Orcs e Goblins.

Uso

As Crias do Fogo servem como ótimos desafios para os personagens que estão a caminho do covil de um Dragão ou Balrog. Eles sempre estarão acompanhados de seus servos em batalha, e quase nunca combatem corpo a corpo. Tenha em mente também que eles são seres naturais do fogo e portanto nem na mais remota hipótese serviriam a um Helegrog ou seres que sejam naturalmente do frio. As vezes eles também podem ser um grande desafio para personagens em desenvolvimento. Use suas habilidades mágicas com inteligência e verá o verdadeiro poder das Crias do Fogo.



DEMÔNIOS

Banshes

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

Reações: Vigor + 5, Presteza ±0, Força de Vontade +7, Sabedoria + 7*

Defesa: 0

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Línguas: Westron + 6, Língua: Língua Negra + 10, Língua: Sindarin +4, Observar + 8, Dissimilação (Esconder) + 12, Persuadir + 10, Intimidar (Medo) + 6, Trovar (Cantar) + 10

Defeitos: Ganancioso e Ódio (vivos)

Encantos: *Comandar, Sombras e Fantasmas, Voz de Persuasão, Mudez e Grilhões Mágicos*

Habilidades especiais: Incorpóreo, Invisibilidade, Vulnerável a luz do sol (1d6 por rodada a exposição de luz solar), Posseção, Influência perversa, Grito da Banshe.

Tamanho: Médio (5 Níveis de Ferimento)

Saúde: 12

Equivalente de NA:15

Habilidades Especiais Únicas

Invisibilidade: Essa habilidade permite as Banshes de ficarem invisíveis somente enquanto desejarem, toda a vez que uma Banshe quiser ficar invisível ela deve passar num teste de NA 10, o mesmo caso ela queira voltar ao normal.

Posseção: Caso deseje a Banshe pode possuir um corpo, caso passe num teste resistido de força de vontade com a vítima, por modificador de porte d6 horas, a vítima da posseção fica consciente de todos os atos da Banshe com seu corpo, a Banshe porem mesmo que queira não consegue fazer com que a vítima mate a si ou a outros que ele ama, ou fazer com

que a vítima faça algo completamente contra um código de honra e ética, porem ela consegue fazer a vítima falar tudo o que ela quer, mesmo que isso quebre esses códigos e princípios, caso a Banshe queira fazer isso ela deve passar num teste resistido de força de vontade, sendo que nesse teste ela tem um bônus de +2.

Influência perversa: todos aqueles que vivem perto dos locais desses temíveis demônios estão sujeitos as suas terríveis persuasões. Todos que vivam num raio de 100m do local onde a Banshe vive terão que passar todos os dias num teste resistido de força de vontade, caso falhem as vítimas perdem um ponto de sabedoria, as Banshes então se aproximam desses e os iludem com seus terríveis sussurros, e tentam persuadi-los a terríveis atos, a vítima fraca, acaba por se levar pela influência da Banshe.

Grito da Banshe: com uma ação plena, a Banshe pode emitir um grito agudo e intimidar seus inimigos, todas as vítimas tem de passar num teste de força de vontade contra um NA 17, caso não passem sofrem todos os efeitos de uma intimidação, as Banshes costumam intimidar suas vítimas para então possuí-las.

Descrição

Quando as Banshes mostram suas formas incorpóreas são semelhantes às mulheres belas, vestidas com vestidos e roupas tristes, e longos cabelos, elas costumam cantar belas canções até que suas vítimas se aproximam e então são possuídas.

História

Esses demônios cruéis foram poucos usados por Melkor ou Sauron, eram poucas e rebeldes, elas preferiam ficar sozinhas em locais remotos sussurrando seus desejos cruéis

ao invés de seguir seus mestres.

Habitat

Qualquer local longe do sol que as queima.

Sociedade

As banshes são solitárias, preferem ficar sozinhas, detestam grupos, talvez seja até esse um dos motivos para ela odiarem tanto os vivos.

Uso

Banshes são demônios incorpóreos, sendo assim o combate com armas são pura perda de tempo. Elas apresentam um desafio para grupos de jogadores mais avançados, com pontos bem distribuídos, e da também uma boa possibilidade de interpretação para o narrador e jogadores.



Hogdoring “Horda Infernal”

Atributos: Porte 10 (+2), Agilidade 8 (+1), Percepção 7 (±0), Força 12 (+3)*, Vitalidade 12 (+3)*, Espírito 7 (±0)

Reações: Vigor +5*, Presteza +1, Força de Vontade +3, Sabedoria +2

Defesa: 11

Taxa de deslocamento: 12

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Espada Flamejante) +6, Escalar +4, Intimidar (Medo) +7, Observar +5, Rastrear (Trilha de Odor) +4, Correr +6, Saltar +6

Defeitos: Ganancioso, Fidelidade (Morgoth), Ódio (Povos Livres)

Habilidades Especiais: Vôo, Invulnerabilidade (fogo), Arma Flamejante, Companhia Feroz

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 15

Coragem: 2

Equivalente de NA: 15

Habilidades Especiais Únicas:

Arma Flamejante: semelhante a Armas Flamejantes do Balrog. Os Hogdoring carregam uma versão menor das espadas flamejantes dos Balrog, elas causam 2d6+8, que num ataque com um sucesso superior ou mais inflamam os corpos de quem é atingido.

Companhia Feroz: os Hogdoring foram criados com o objetivo de servirem os Balrogs, quando comandados por demônios superiores, os Hogdorings tem um bônus de + 3 em todos os seus ataques, porém, os Hogdoring durante esses momentos ficam o defeito fúria de batalha 1.

Descrição

Os Hogdorings tem o corpo semelhante aos dos Balrogs em versão menor, com algumas pequenas diferenças, como por exemplo, os Hogdorings não tem chifres em suas cabeças com algumas diferenças como a longa calda.

Historia

Os Hogdorings, ou hordas infernais eram companheiros de guerra dos Balrogs, criados e educados para servirem esses demônios, os Hogdorings eram leais a seus senhores, enquanto esses lhe agradavam, não foram raros os casos de Hogdorings se unirem para destruírem um senhor no qual consideravam fraco e colocarem outro no lugar, mais porem também não era raros esses demônios servirem seus mestres com extremo fanatismo e louvor.

Habitat

Os Hogdorings vivem em cavernas e montanhas, procuram normalmente lugares quentes e fechados, os covis dos Hogdorings são muito abafados e escuros.

Sociedade

Os Hoddorings vivem em bandos de 4 a 6, com um líder Hogdoring no comando caso não haja um demônio maior no comando, caso haja esse de-

mônio terá que provar sua força.

Uso

Os Hogdoring são demônios intermediários, use-os contra jogadores fracos demais para outros demônios e fortes demais para orcs e trolls, esses demônios perversos atacam em bando tentando subjugar com todo a sua fúria todos os oponentes, e ficam ainda mais formidáveis com um demônios mais poderoso em seu comando.

Lithrog

Atributos: Porte 9 (+1), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 8 (+1), Força 14 (+4)*, Vitalidade 14 (+4), Espírito 10 (+2)

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

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 24

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Adagas das Cinzas) +8, Observar (Avistar, Sentir Poder) +6, Combate de Alcance: Arremesso (Adagas das Cinzas) +8, Correr +7, Dissimulação (Esconder-se) +8, Sobrevivência (Planícies) +6, Rastrear (Trilha de Odor) +6

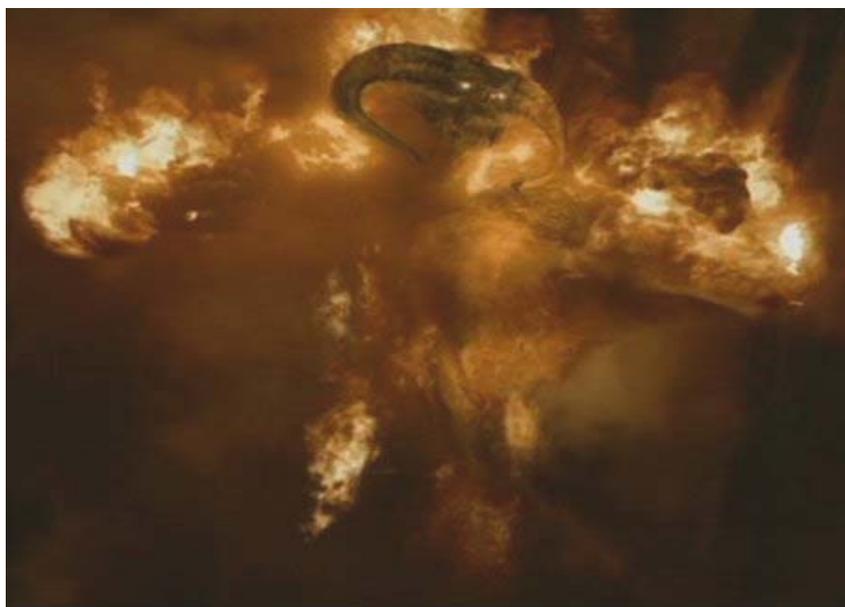
Encantos: *Estilhaçar, Evocar Medo, Grilhões Mágicos, Desorientação, Sentir Poder, Encanto de Contenção, Sombra de Dissimulação, Domínio dos Ventos (todos lançados como habilidade)*

Vantagens: Ambidestro 2, Saque Rápido, Combate com Duas Armas, Maestria com Armas (Adagas das Cinzas)

Defeitos: Fúria de Batalha 3, Ódio (Homens, Elfos)

Habilidades Especiais: Armadura 4, Disface nas Cinzas, Adagas das Cinzas, Invisível, Resistência (Dano físico), Lançar Encantos, Vulnerabilidade (visível na luz do Sol)

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimentos, 2 níveis sadios)



Saúde: 18
Coragem: 5
Equivalente de NA: 20

Habilidades Especiais Únicas

Disfarce nas Cinzas: Redemoinhos de vento com cinzas, areia, e pó de lava cerca o Lithrog como um pequeno tornado a seu comando. Todas as luzes não mágicas se extinguem num raio de 6 metros do Lithrog. Qualquer um pego dentro do raio sofre uma penalidade de -5 a todos os testes físicos e 1d6 de dano por rodada. Todos os ataques à distância, exceto de mágica, tem um NA+6 para atingir o alvo por causa dos ventos e da cobertura.

Adagas das Cinzas: O Lithrog pode puxar adagas de cinzas endurecidas, areia e pó de lava do chão ou de seu disfarce de cinzas, mas é limitado a duas por rodada. Eles são adagas de tamanho Troll e infligem um dano de 2d6+mod de Força. Uma vez que o Lithrog deixe cair a adaga ou a use em um ataque, ela é dissolvida de volta a pó e cinzas.

Vulnerabilidade (Visível na luz do Sol): Na luz direta do Sol, uma delimitação sombria do Lithrog pode ser vista com um teste de Observar (avistar) NA12.

Descrição

Um Lithrog, ou Demônio das Cinzas, é uma grande criatura preto acinzentado com asas (quanto podem ser vistos); do contrário são invisíveis, além de seu disfarce de cinzas.

História

Mais baixos que Balrogs, os Lithrogs são demônios de cinzas e pedras das profundezas, usados como mestres de escravos que trabalham nos poços e fogos da grande máquina de guerra de Morgoroth. Embora muitos tenham sido destruídos na queda de Ancalagon, sobreviventes fugiram para as montanhas e especialmente

para Mordor, onde foram encontrados por Sauron para executarem o mesmo dever que uma vez tiveram. Com a queda de Sauron eles foram libertados para fazerem sua própria vontade; alguns lideram grupos de criaturas malignas e mortos-vivos das ruínas de Barad-Dûr, ou caçam sozinhos em Mordor aterrorizando Homens e Elfos.

Habitat

Lithrogs gostam do deserto, montanhas, planícies, mas preferem vulcões. Nenhum constrói fortalezas, pois levam uma vida nômade, não ficando no mesmo lugar por muito tempo.

Sociedade

São criaturas solitárias na sua maioria, eles vão combinar forças um com o outro somente se a causa é grande o suficiente. Eles têm imenso prazer em infligir destruição e miséria sobre Homens e Elfos; tortura é sua especialidade.

Uso

Os Lithrogs são adversários para heróis que viajam por Mordor ou quaisquer terras com montanhas, vulcões, desertos e planícies como Dargolad, Nurn, Khand e Rhun. Não tão fortes quanto os Balrog, eles de ainda fazem uso mortal seus talentos nas terras por onde passam.

Tritão

Atributos: Porte 25 (+9)*, Agilidade 14 (+4), Percepção 14 (+4), Força 30 (+12)*, Vitalidade 26 (+10), Espírito 16 (+5)

Reações: Vigor +12, Presteza +4*, Força de Vontade +12, Sabedoria +10

Defesa: 14

Taxa de Deslocamento: 96

Perícias: Combate com Armas: Tridentes +14, Combate com Armas: Naturais (Bico) +7, Intimidar (Medo) +18, Observar (Avistar) +7, Dissimulação (Esconder-se) +15, Sobrevivência (Oceanos) +18, Nadar +30, Rastrear (Vibrações aquáticas) +9

Defeitos: Ódio (marinheiros élficos)

Habilidades Especiais: Armadura (2), Invulnerável (Fogo), Tridente do Mar, Fúria das Profundezas, Bolha

Tamanho: Gigantesco (9 Níveis de Ferimento, 5 níveis saídos)

Saúde: 38

Coragem: 3

Equivalente de NA: 30

Habilidades Especiais Únicas

Tridente do Mar: os Tritões portam grandes tridentes do tamanho de sete bois alinhados, que são empunhados com uma mão pela criatura. Um



golpe provoca 4d6+5 pontos de dano, e com um sucesso extraordinário, lança uma rajada de luz dourada que provoca 2d6 pontos de dano adicionais.

Fúria das Profundezas: ao custo de uma ação plena, um Tritão pode liberar todo seu poder e lançar uma grande pressão sobre seus inimigos. Todos que estiverem a 15 metros da criatura, devem passar por um teste de Força contra NA 25 para não receber 2d6 pontos de dano e não ser jogado para longe nas profundezas.

Bolha: como os Tritões gostam de lutar, não querem ver seus adversários se afogando até a morte. Ele prefere "cuspir" em seus adversários, uma bolha que os envolve, possibilitando suas respirações, para que possam lutar.

Descrição

Um Tritão é um demônio do mar, da mesma família que os Balrogs. Seu corpo tem uma coloração prateada. As asas que possuem, servem para a locomoção na água, junto com outras nadadeiras. Seu tridente é temido pelas criaturas do mar.

História

Os Tritões são pouco conhecido, pois nenhum que já foi atacado por um deles, sobreviveu para contar sua história. Se alguém já sobreviveu, ficou perdido do mar ou em alguma ilha.

Na 1ª Era, os Tritões dominavam os oceanos do sul. Mas com a ocupação do homem, eles se dispersaram por todas as regiões marítimas. Na 3ª Era é muito mais difícil vê-los, pois vivem em grandes profundidades, geralmente procurando cavernas para montar um domínio sobre criaturas menores, ou lutar contra um dragão marinho ou Kraken para mostrar seu poder.

Habitat

Os Tritões vivem em sua maioria, em fendas nos ocea-

nos, onde há Krakens a seu comando. Mas também há aqueles que vivem em mar aberto, para ter uma visão melhor da superfície. Outros Tritões, embora isso seja raro, procuram ilhas, onde pode emboscar marinheiros cujos Krakens a seu comando atraem.

Sociedade

Nunca se encontrará um Tritão junto com outro. As únicas criaturas que os acompanham, são as que os servem. Elas normalmente distraem os marinheiros, para o Tritão poder atacar. Um Tritão só se unirá a outro, no caso de quererem dominar uma certa região já dominada por um dragão marinho ou criatura mais poderosa, ou se algum poder maior convocá-los.

Uso

Os Tritões são grandes desafiantes, praticamente invencíveis lutando na água. Na terra, eles não tem tanta vantagem, mas mesmo assim são lutadores poderosos. Por experiência, os tritões não recebem penalidades de lutar na água (geralmente -8 nos testes).



ESCORPIÃO GIGANTE

Atributos: Porte 3 (-1), Agilidade 7 (± 0)*, Percepção 3 (-1), Força 18 (+6), Vitalidade 12 (+3)*, Espírito 1 (-3)

Reações: Vigor +6, Presteza +0*, Força de Vontade -1, Sabedoria -1

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 12

Perícias: Combate com Armas: Arma Natural (ferrão, pinças) +4, Observar (Avistar) +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Sobrevivência (Deserto) +4

Habilidades Especiais: Armadura (6), Arma Natural (ferrão, Pinças), Veneno

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 Níveis Sadios)

Saúde: 18

Equivalente de NA: 10

Habilidades Especiais Únicas

Armadura: Os escorpiões gigantes são cobertos por uma carapaça dura e resistente como uma armadura com Absorção de Dano 6.

Arma Natural (Ferrão): Os escorpiões possuem ferrões afiados na extremidade de suas caudas que causam 2d6+2 de dano e tem o alcance de até 2 metros. Qualquer um que seja ferido pelo ferrão é envenenado.

Arma Natural (Pinças): Um escorpião gigante possui imensas garras em forma de pinças, que ele usa para capturar suas presas. Com um ataque bem sucedido, ele agarra a vítima e esta fica imobilizada recebendo -5 em todas suas jogadas que não sejam tentativas de se libertar. As pinças podem ser usadas para esmagar, causando 2d6+2 por rodada. Qualquer ataque feito contra a vítima presa tem NA -5. Para escapar das pinças é necessário um sucesso num Teste de Força com NA 18.

Veneno do Escorpião Gigante: O veneno do escorpião é Tipo: Ferimento, Tempo de Ação: 1 minuto; Potência: +15; Tratamento: +15; Efeito: 5d de dano; Efeito Secundário: 2d6+2 de dano; Estágios 3.

Descrição

Os escorpiões gigantes se parecem muito com seus primos menores, mas chegam a medir até 5 metros de comprimento e pesam mais de 400 kg, além de serem muito mais venenosos, o que os torna extre-

mamente perigosos. As espécies que vivem nos desertos têm uma coloração amarelada ou cor de areia, enquanto aquelas que vivem nos pântanos e cavernas possuem tons mais escuros, quase negros.

História

São originários das regiões desérticas e inóspitas do Harad e algumas poucas áreas do Oriente, além de Khand. Isso explica-se por que teoricamente ocupariam o mesmo nicho ecológico das grandes aranhas que infestam muitas das partes ocidentais da Terra-Média.

Habitat

Os escorpiões gigantes são encontrados com maior frequência nas terras desérticas de Harad. Habitam tocas escondidas na areia, sempre à espreita de presas que venham a se aproximar.

Sociedade

São predadores solitários, formando pares apenas na época do acasalamento. Felizmente estes Escorpiões são animais raros e difíceis de encontrar, quase não se tem notícias deles no Oeste.

Uso

Os Escorpiões Gigantes são caçadores muito agressivos, tanto de hábito diurno como noturno. Atacam com suas pinças, imobilizando seus oponentes para então lhes ferir com o ferrão de sua cauda, contendo o veneno letal.

São excelentes adversários para caravanas que venham a se aventurar no deserto. Ficam a espreita do grupo e esperam o momento de atacar uma única pessoa que venha a se afastar dos demais.

ESQUELETOS

Esqueleto Arqueiro

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

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

Defesa: 11

Taxa de deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Golpe Rápido

Perícias: Combate de Alcance: Arco +5, Combate Desarmado: Briga +2, Intimidar (Medo) +4, Línguas: (entender) Westron +2

Habilidades Especiais: Baixa Resistência, Vida Curta, Ausência de Sentidos, Quebra na Morte, Sentidos dos Mortos

Tamanho: Média *(3 Níveis de Ferimento)

Saúde: 8

Equipamento: Arco Longo, Flechas 2d6+2 (quantidade a critério do narrador)

Equivalente de NA: 5 (Bando de 6)

Guerreiro Esqueleto

Atributos: Porte 3(-1), Agilidade 8(+1)*, Percepção 6(±0),



Força 6(±0)*, Vitalidade 8(+1), Espírito 3(-1)

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

Defesa: 11

Taxa de deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidade de Ordem: Golpe Rápido

Perícias: Combate com Armas: Espadas ou Foices +6, Combate Desarmado: Briga +3, Intimidar (Medo) +6, Línguas: (entender) Westron +2

Habilidades Especiais: Baixa Resistência, Vida Curta, Ausência de Sentidos, Quebra na Morte, Sentidos dos Mortos

Tamanho: Média *(3 Níveis de Ferimento)

Saúde: 8

Equipamento: Espada Longa (2d6+5) ou Foice de Mão (2d6+2), Escudo Pequeno ou Grande

Equivalente de NA: 5 (Bando de 6)

Habilidades Especiais Únicas

Baixa Resistência: Os esqueletos são frágeis, e possuem apenas 3 níveis de vitalidade.

Vida Curta: Após uma semana exatamente desde que o espírito maligno foi conjurado para animar o esqueleto, ele se desfaz como se tivesse morrido.

Ausência de Sentidos: Os esqueletos não possuem os seguintes sentidos: Tato, Olfato, Audição. Sua visão é a mesma possuída pelos Nazgûl.

Quebra na Morte: Quando o espírito maligno deixa o corpo do esqueleto, ou ele é derrotado em batalha seus ossos se partem em pequenos pedaços e não mais podem ser reanimados.

Sentidos dos Mortos: Os esqueletos não enxergam os seres vivos do mundo, mas percebem as sombras por eles projetadas. Para eles o preto parece o branco, e a escuridão a luz. Recebem uma penalidade de -6 na perícia Observar

em locais iluminados, e -3 em locais escuros.

Descrição

Um esqueleto é constituído dos ossos de uma pessoa ou criatura, cujo eles são reanimados por necromantes para servi-lo. Estas criaturas possuem uma grande habilidade de lutar com espadas e foices de mão, alguns possuindo escudos e outros arcos, os que utilizam este tipo de arma de alcance estão normalmente nas torres de vigia de seus mestres.

História

Uma das coisas que intrigam os Mestres da Sabedoria, é a forma de como estas criaturas surgiram em Arda. Muitos dizem que são criações de Morgoth a traves de feitiços e conjurações que mais tarde foram ensinadas a alguns de seus servos que se tornaram poderosos necromantes. Com o passar do tempo estas habilidades foram melhoradas, ficando muito mais fácil manter o controle das criaturas.

Habitat

Os Esqueletos habitam as fortalezas de seus mestres e são feitos de vigias e guardiões, nunca agindo por vontade própria e sempre preparados para enfrentar qualquer adversário.

Sociedade

Estas criaturas não pertencem a nenhuma forma de sociedade, apesar de que alguns serem escolhidos para liderá-los, o que é muito improvável, pois eles não pensam, apenas recebem ordens de seus mestres.

Uso

Os esqueletos são encontrados com frequência nas fortalezas dos necromantes, e também são conhecidos por serem criaturas terríveis. Um esqueleto só pode ser encontrado por perto de seus mestres por serem criaturas mágicas e

sem inteligência. Caso eles se afastem o feitiço que os mantém em pé é corrompido e seus ossos são quebrados.

FASTITOCALON

Atributos: Porte 3 (-1), Agilidade 1 (-3), Percepção 5 (±0), Força 56 (+25)*, Vitalidade 40 (+17)*, Espírito 3 (-1)

Reações: Vigor +17*, Presteza ±0, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 60

Perícias: Combate com Armas: Arma Natural (Mordida) +5, Nadar +6, Disfarce (Ilha) +5, Dissimulação +4, Sobrevivência (Mares) +5

Habilidades Especiais: Arma Natural (Mordida 7d6), Armadura (45), Ruína dos navios, Forma de ilha

Tamanho: Titânico (10 Níveis de Ferimento, 6 níveis sadios)

Saúde: 65

Equivalente de NA: 30

Habilidades Especiais Únicas

Ruína dos Navios: Com uma ação plena, o Fastitocalon pode usar seu corpo e peso imenso para atropelar um navio e faze-lo em pedaços. A maioria dos navios é destruída por esses ataques em 1d6 rodadas,

mas é dado ao Narrador a opção de decidir que navios excepcionalmente grandes ou bem feitos podem sobreviver um pouco mais antes de serem reduzidos a pedaços. Aqueles que se encontram no convés ou no interior dos navios assim destruídos devem passar num teste de Vigor ou Presteza contra NA 15 para evitar receber 6d6 pontos de dano. Quer falhem ou tenham sucesso, tais personagens logo se encontrarão à deriva no mar.

Forma de Ilha: Com um sucesso num teste de Disfarce NA 5, o Fastitocalon ganha um bônus de +2 em todos os testes de Dissimulação realizados para se ocultar no mar, aqueles que o verem o confundirão com uma ilha.

Descrição

Besta monstruosa, talvez mítica, também conhecido como Tartaruga ilha ou Aspidochelodonte, esta gigantesca criatura lembra uma cruz entre uma baleia e uma tartaruga marinha. Com um tamanho de mais de 60 metros, flutuando no mar, sob a linha do horizonte, com um casco duro e repleto de musgo, algas e até pequenas árvores, o fastitocolon é facilmente confundido com uma pequena ilha.



História

Na imaginação popular dos hobbits existe uma lenda que fala de um gigantesco peixe-tartaruga que os homens confundem com uma ilha no mar. Os homens construíram um lugar para viver nas costas do animal e logo acenderam suas fogueiras, o animal, assustado, submergiu nas profundezas do oceano e afogou todos os homens.

Os hobbits chamam esta criatura de Fastitocalon, mas é provável que a história seja na realidade uma alegoria da queda dos númenóreanos, tal como se narra em Akallabeth. Porque, na Segunda Era, sua grande ilha, assim como o Fastitocalon, afundou sob o grande mar e a maioria dos númenóreanos pereceram.

Habitat

Se eles realmente existem, devem habitar o alto mar da Terra-Média.

Sociedade

Não se conhece nada a respeito dessas criaturas, a única informação provém de um poema hobbit de mesmo nome, encontrado na margem do Livro Vermelho da Fronteira do Oeste. Talvez trata-se uma composição sem sentido.

Nota: O poema original encontra-se no livro "The Adventures of Tom Bombadil", Unwin Hyman, Londres, 1990.

Uso

O Fastitocalon não é uma criatura má por si mesma, e não ataca pessoas, ele come peixes, abrindo sua imensa boca e sugando-os junto com a água.

Mas essa criatura fabulosa seria um perigo inevitável para a navegação de alto mar devido ao seu tamanho e força descomunal.

Obs: Este monstro só deve ser usado por narradores cautelosos e que tem algo em mente ao colocar uma criatura como

esta frente aos seus jogadores. Tenha sempre algo em mente ao usar este monstro

GÁRGULAS

Atributos: Porte 13 (+3), Agilidade 10(+2), Percepção 10(+2), Vitalidade 11(+2), Força 9 (+1), Espírito 13 (+3)

Reações: Vigor +5, Presteza +3, Força de Vontade +5, Sabedoria +7

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Avaliar (Pedras Preciosas) +6, Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Chifres) +7, Combate com Armas: Clava (Maças) +3, Debater (Negociar) +3, Jogos (Adivinhas) +2, Língua: Khuzdul +3, Língua: Westron (Geral) +2, Saber: Raça (Gárgula) +4, Saber: Reino (Moria) +2, Saber: Raça (Anão) +2, Observar (Avistar, Audição) +3

Habilidades Especiais: Armadura (2), Armas Naturais (garras, 1d6+2), Armas Naturas (chifres, 2d6), Vôo

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 12

Equivalente de NA: 15

Descrição

A Gárgula é um terrível predador alado que aprecia torturar as criaturas mais fracas que ela. Muitas vezes parecem estátuas aladas de pedra. Elas conseguem permanecer imóveis por longos períodos e utilizam esse disfarce para surpreender seus inimigos. Elas não precisam de alimento, água ou ar, mais costumam devorar partes de seus inimigos derrotados apenas para causar dor. Quando não estão se divertindo com seu passatempo preferido, elas podem ser aguardadas procurando silenciosamente



alguma vítima ou vangloriando entre si.

Como viveram tempos com os anões (ainda escondidos), começaram a aprender suas histórias e idioma só ouvindo. Antes só falavam Westron e vagavam pelas noites.

Há também muitos em Mordor. Esses se escondem em fendas ou buracos e são mais gananciosos que os de Moria. Esses tem Espírito e Porte -1.

GIGANTE DA MONTANHA

Atributos: Porte 10 (+2), Agilidade 8 (+1), Percepção 6 (±0), Força 20 (+9)*, Vitalidade 13 (+3)*, Espírito 6 (±0)

Reações: Vigor +6, Presteza +1, Força de Vontade +2, Sabedoria +2

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 12

Ordem: Bárbaro

Habilidades de Ordem: Arma preferencial (clava)

Perícias: Combate com Armas: Clava +9, Intimidar (Poder) +4, Língua: Gigante (Dialeto) +5, Língua: Westron +2, Observar (Avistar) +10, Saber: Monta-

nhas +10, Correr +10, Poliorcética (Pedra de Arremesso) +3, Combate Desarmado: Briga +8, Combate de Alcance: Pedra +5, Sobrevivência (Montanhas) +10

Vantagens: Mãos de martelo, Mãos ferozes

Defeitos: Recuperação Lenta, Beócio, Teimoso, Fúria de Batalha 2

Habilidades Especiais: Armadura (3), Resistência (Frio), Grande como um Carvalho, Brincando com Rochas

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 Níveis Sadios)

Saúde: 20

Equivalente de NA: 10

Habilidades Especiais Únicas

Grande como um carvalho: Os gigantes são da classe de tamanho enorme, possuindo assim grande força e resistência. Eles ganham +2 níveis de saúde por seu tamanho.

Brincando com rochas: Gigantes adoram atirar e brincar com pedras de arremesso. Se eles escolhem usá-las contra você, certamente as usarão como armas. Eles recebem um bônus de +2 para os seus testes para arremessar pedras, que é um ataque de alcance. Dano 6d6+6, distância 10/30/60/80/+25

GOBLINS

Goblin Flecheiro

Atributos: Porte 4 (±0), Agilidade 10 (+2)*, Percepção 6 (±0), Força 7 (±0), Vitalidade 7 (±0)*, Espírito 5 (±0)

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Evasão

Perícias: Combate de Alcance: Arco (Arco Curto) +3, Combate com Armas: Espadas (Punhal Goblin) +1, Observar (Audição)

+2, Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Rastrear (Trilha de Odor) +2, Correr +2, Língua: Goblin (Dialeto) +5, Língua: Órquico (Dialeto) +2, Língua: Westron +2, Saber: Raça (Goblin) +4, Saber: Raça (Orc) +1

Vantagens: Visão Noturna 1

Defeitos: Ganancioso, Ódio (Anões)

Habilidades Especiais: Arma Natural (garras, 1 ponto), Velocidade (Terra)

Tamanho: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

Saúde: 7

Equipamento: Arco Curto, 15 Flechas Goblins (1d6+2), Punhal Goblin (1d6+3)

Equivalente de NA: 5 (Bando de 4)

Goblin Guerreiro

Atributos: Porte 3 (-1), Agilidade 9 (+1), Percepção 6 (±0), Força 10(+2)*, Vitalidade 7 (±0)*, Espírito 4 (±0)

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Ordens: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Arma Preferencial (Maça Goblin)

Perícias: Combate com Armas: Clava (Maça) +3, Combate de Alcance: Arco (Arco Curto) +1, Saltar (Cair em Oponentes) +3, Dissimulação (Ação Sorrateira) +2, Rastrear (Trilha de Odor) +2, Correr +3, Língua: Goblin (Dialeto) +5, Língua: Órquico (Dialeto)+2, Língua: Westron +2, Saber: Raça (Goblin) +4, Saber: Raça (Orc) +1

Vantagens: Visão Noturna 1

Defeitos: Ganancioso, Ódio (Anões)

Habilidades Especiais: Arma Natural (garras, 1 ponto), Velocidade (Terra)

Tamanho: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

Saúde: 9

Equipamento: Maça Goblin (1d6+5), Punhal Goblin (1d6+3), Couro (+2 absorção)

Equivalente de NA: 5 (Bando de 3)



Capitão Goblin Típico

Atributos: Porte 5 (±0), Agilidade 10 (+2), Percepção 8 (+1), Força 10 (+2), Vitalidade 8 (+1), Espírito 5(±0)

Reações: Vigor +2, Presteza +1, Força de Vontade +0, Sabedoria +1

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro, Capitão

Habilidades de Ordem: Arma Preferencial (Maça Goblin)

Evoluções: 10

Perícias: Combate com Armas: Clavas (Maça Goblin) +5, Combate de Alcance: Arco (Arco Curto) +4 Saltar (Cair em Oponentes) +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +3, Rastrear (Trilha de Odor) +3, Correr +4, Língua: Goblin (Dialeto) +5, Língua: Órquico (Dialeto) +3, Língua: Westron +3, Saber: Raça (Goblin) +4, Saber: Raça (Orcs) +1

Vantagens: Visão Noturna 2, Olfato Apurado

Defeitos: Ganancioso, Ódio (Anões)

Habilidades Especiais: Arma Natural (garras, 1 ponto), Velocidade (Terra)

Tamanho: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

Saúde: 10



Equipamento: Maça Goblin (1d6+5), Punhal Goblin (1d6+3), Malha Goblin (+4 absorção), Arco Curto, 15 Flechas Goblins (1d6+2), Broquel (+2)
Equivalente de NA: 10

Mágico Goblin das Montanhas

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

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 6

Ordens: Guerreiro, Mágico

Habilidades de Ordem: Evasão, Lançar Encantos

Evoluções: 10

Perícias: Combate com Armas: Adaga +4, Saltar (Cair em Oponentes) +3, Dissimulação +3, Rastrear (Trilha de Odor) +2, Correr +3, Esquadrinhar +2, Língua: Goblin (Dialeto)+5, Língua: Órquico (Dialerto)+3, Saber: Raça (Goblin) +5, Saber: Raça (Orc) +2, Saber: Encantos +1, Persuadir (Enganar)+1, Observar (Avistar) +2

Encantos: *Invocação de Animais, Estilhaçar Armas Brancas, Rajada de Feitiçaria, Escravizar Animal*

Vantagens: Visão Noturna 1

Defeitos: Ganancioso, Ódio (Anões)

Habilidades Especiais: Arma Natural (garras, 1 ponto), Velocidade (Terra)

Tamanho: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

Saúde: 9

Equipamento: Maça Goblin (1d6+5), Punhal Goblin (1d6+3), Couro (+2 absorção)

Equivalente de NA: 10

Descrição

Goblins são seres de baixa estatura (nunca maiores do que um Hobbit de tamanho normal, embora possam ser menores), apresentam uma pele de cor esverdeada parecida com a dos orcs. O sangue é negro e suas unhas são fortes como garras, iguais as dos orcs. Tão orgulhosos como os anões, preguiçosos e gananciosos como os orcs, são dotados de pouca inteligência, mas de uma agilidade impressionante. Sempre estão dispostos a completar sua tarefa sendo que não lhes traga a morte. Sofrem nenhum dano com o sol, apesar de preferirem lugares escuros, onde sua visão é melhor.

A maioria dos goblins usa arco por serem fracos demais para combate, mas os seus guerreiros preferem maças e pequenas espadas como adagas em seus combates, muitas vezes negras e envenenadas, atacando implacavelmente os oponentes que os cercarem e que pareçam ter medo em suas presenças. Não utilizam nenhuma espécie de armadura, a não ser um líder ou membro importante.

História

Durante a criação dos orcs, nas primeiras tentativas Morgoth teve falhas em algumas experiências, e uma delas resultou nos Goblins. Após a queda

de Angband, a maioria fugiu para as montanhas e formou pequenas tribos.

Os goblins odeiam os orcs e qualquer um que seja seu aliado, mas por não desejarem a morte a si próprios concordaram em servir Sauron, ainda que muitos espalhados sobre a Terra-Média sejam liderados por outros grupos de orcs ou grupos errantes.

Não há relato de grandes grupos, mas se sabe que ao final da terceira era dominam pequenas partes das Montanhas Sombrias e muitas terras desabitadas.

Habitat

Os Goblins habitam regiões montanhosas e desabitadas, que podem variar desde cavernas de orcs e trolls até aos mais antigos palácios dos anões.

Sociedade

Os Goblins são tribais, o que significa que o mais forte governa (isso faz com que a liderança mude constantemente). Casualmente eles se unem aos orcs, pois apesar de serem fisicamente mais fracos, eles são muito mais numerosos que os orcs.

Uso

Os goblins são tão comuns como os orcs. São renomados entre as criaturas maléficas que rondam a Terra-Média por sua habilidade com o arco e flecha, embora muito fracos individualmente, a maioria da raça usa arcos no combate, e os que usam outras armas são raros. Em pequenos grupos não representam grande perigo, mas quando acompanhados por grupos maiores suas saravadas de flechas são letais. Usos em grupos de cinco ou mais, ou acompanhando orcs. Certifique-se em incluir um líder a cada bando, mas se o grupo for acompanhado de orcs, não coloque um líder.

GOLENS

Estas terríveis criaturas são criadas por poderosos feiticeiros, e usados como guardiões. Estes monstros são criados através de estatuas feitas de material inanimado, sendo os mais comuns de carne, madeira e pedra, apesar de histórias profanas falarem de golens de aço, vidro e até mesmo magma. O feiticeiro precisa de uma estatua e conhecer o feitiço específico para aquele material, pois cada tipo de golem (pedra, madeira e carne) possui seu próprio feitiço. Mas o grande problema ocorre no final do feitiço, pois se ele falhar o golem ganha vida, mas ficara extremamente hostil, atacando tudo que se encontrar em seu caminho, inclusive o feiticeiro! Muitos golens após matarem seus criadores, saiu destruindo as vilas vizinhas, e muitos heróis já pareceram em demandas para destruir essas criaturas.

Golem de Pedra

Atributos: Porte 10 (+2), Agilidade 6 (±0), Percepção 6 (±0), Força 16 (+5)*, Vitalidade 12



(+3)*, Espírito 0 (-3)

Reações: Vigor +5*, Presteza +0, Força de Vontade +2, Sabedoria +2

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 4

Perícias: Combate com Armas: Machado (machado de guerra) +6, Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +4, Intimidar (Medo) +2, Observar (Avistar) +4, Combate Desarmado (Briga) +6, Camuflagem +8, Língua: Entender (Westron) +2

Habilidades Especiais: Armadura (8), Invulnerabilidade (Acido), Resistência (contusão)

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 17

Equivalente de NA: 15

Descrição

Os golens de pedra tem formas variadas, pois quem a define é seu escultor, mas a imagem de um demônio com asas, garras e presas são bastante comuns, pois golens assustadores ajudam o feiticeiro a amedrontar suas vítimas.

História

A história dos golens de pedra se perdeu nas brumas do tempo, mas existe relatos dessas criaturas servindo o próprio Morgoroth, mas muitos acreditam que essas criaturas são

obras do próprio Sauron, quando este ainda servia O Grande Inimigo.

Habitat

Em qualquer lugar que seus mestres desejem, normalmente servindo como guardiões de locais importantes ou mesmo guarda-costas de seus mestres. Os golens resultantes de um feitiço fracasso rondam sem destino causando destruição irracional por onde passam.

Sociedade

Os golens são totalmente dedicados aos seus mestres, não demonstrando nenhuma vontade própria. Os que são criados sem controle apenas causam destruição, mas existem boatos de golens de pedra que desenvolveu uma inteligência rudimentar.

Uso

Um encontro com um golem de pedra deve preocupar bastante os jogadores, pois por trás de um golem sempre esta um poderoso feiticeiro. Um golem descontrolado pode ameaçar uma vila e os heróis serem chamados para ajudar a eliminar a criatura, mas imagine a surpresa dos jogadores quando descobrem que esse golem possui uma inteligência superior e tem um plano maquiavélico já preparado para eles!

HARPIAS

Atributos: Porte 9 (+1), Agilidade 10 (+2), Percepção 8 (+1), Força 12 (+3)*, Vitalidade 14 (+4)*, Espírito 7 (±0)

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 12

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Presas) +5, Intimidar (Medo) +4, Língua: Westron +2, Observar (Visão) +4, Dissimulação (Sombras) +3, Sobrevivência (Montanhas) +3

Vantagens: Visão Noturna (2 pontos)

Habilidades Especiais: Armadura (2), Vôo, Arma Natural (Garras, 1d6+2), Armas Naturais (Presas, 2 pontos), Ataques Múltiplos (Garras)

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis Sadios)

Saúde: 17

Equivalente de NA: 10

Descrição

As Harpias infestam as altas montanhas e cavernas da Terra-Média. Elas possuem uma dura pele cinzenta que utilizam para se esconder entre as rochas. Possuem asas coriáceas que terminam em garras como a dos morcegos, apesar delas raramente usarem em combate preferindo usar as garras dos pés. Possuem uma boca grande cheia de dentes, com duas grandes presas, mas que não aparecem quando ficam de boca fechada.

História

Sauron criou as Harpias para servirem como batedoras e assassinas furtivas. O Senhor do Escuro as criou também para procurarem os Anéis do Poder. No ano de 2944 TE, um pequeno exercito de Harpias atacou uma pequena vila perto da Região de Bri. Poucas pessoas da pequena vila sobreviveram. Alguns anos depois, alguns sábios descobrirão a suposta razão do ataque à vila. As Harpias havia pegado um livro achado por um Elfo Silvestre Mago nas Ruínas de Angmar. Este livro tinha diversos Feitiços, que o Elfo estava usando para melhor poder se defender da Feitiçaria do inimigo, mas ele foi morto pelo terrível poder das Harpias. Depois dessas informações, os Sábios se perguntaram que mente maligna estava agora com o livro, pois as próprias Harpias não poderiam aprender seus feitiços.

Habitat

As Harpias preferem as altas montanhas e as cavernas escuras, saindo de seus covis apenas para caçar, seja animais encontrados no caminho, ou suas presas favoritas, os Homens e Elfos.

Sociedade

As Harpias falam o Westron e costumam se unir em colônias que chegam a ate 20 indi-

víduos. A liderança da colônia é disputada num combate brutal, onde perde aquele que cair no chão, mas muitas vezes o vencedor aproveita o momento de fraqueza do seu adversário para tentar devorá-lo. Um líder de uma colônia é quem comanda os ataques e também é aquele que escolhe qual fêmea ele quer procriar (eles são ovíparos). Essas colônias só obedecem ao Senhor do Escuro ou algum servo poderoso de Sauron, como os Nazgul.

Uso

As Harpias dão ótimos adversários a heróis de níveis intermediário, pois eles precisam tomar atitudes inteligentes se quiserem vencer uma colônia. Os heróis também podem ser contratados por autoridades locais para se livrar de uma colônia que vem apavorando as vizinhanças.

HIDRA DE 7 CABEÇAS

Atributos: Porte 13 (+3), Agilidade 10 (+1), Percepção 24 (+9)*, Força 26 (+10)*, Vitalidade 21 (+7), Espírito 10 (+1)

Reações: Vigor +10*, Presteza +9, Força de Vontade +3, Sabedoria +9

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 24

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Dentes e Cauda) +10, Nadar +12, Intimidar (Medo) +18, Língua: Westron +8, Língua: Fala Negra +10, Observar (Olfato, Avistar) +8

Habilidades Especiais: Armas Naturais (Garras, 2d6), Armas



Naturais (Dentes 3d6+2), Armas Naturais (Cauda 3d6), Armadura (15), Ataques Múltiplos (Garras, Dentes e Cauda), Feroz (Atacar as Presas), Regenerar (7 pontos de ferimento por rodada), Regenerar Cabeças, Golpe de Cauda, Profusão de Cabeças

Coragem: 4

Tamanho: Imenso (7 níveis de ferimento, 3 níveis sadio)

Saúde: 31

Renome: 10

Equivalente de NA: 20

Habilidades Especiais Únicas:

Golpe de Cauda: o alvo de um ataque de cauda de uma Hidra que fracassar num teste de Força ou Agilidade (à escolha do alvo) contra NA 15 será derrubado.

Regenerar Cabeças: sempre que uma cabeça é decepada outras duas crescem no lugar (até o máximo de 14 cabeças no total), elas crescem em 3 rodadas. Para evitar que elas cresçam é preciso causar pelo menos 7 pontos de dano em cada uma delas (logo após decepando a cabeça original) com fogo ou ácido.

Profusão de Cabeças: Além de sua cota normal de a-

ções, uma hidra pode efetuar uma ação de ataque adicional por cabeça. Embora um mesmo alvo não possa ser atacado por mais que duas cabeças, alvos maiores podem ser atacados por um número maior delas, a critério do narrador.

As Hidras possuem 7 cabeças e cada uma delas possui 2 níveis de ferimento que são decepadas depois de receberem essa quantidade de dano de armas afiadas. Cada vez que uma hidra perde uma cabeça ela sofre 10 pontos de dano.

Descrição

As Hidras de 7 Cabeças, são monstros parecidos com dragões, embora possuam mais cabeças e tenham uma pele lisa esverdeada. Seu grande corpo mostra o poder que possui, sendo um terrível adversário para os aventureiros que atravessam seu território.

História

Não se sabe muito sobre sua história e como foram criadas, mas sabe-se que são monstros terríveis. Desconfia-se que tenham sido tentativas frustradas de se criar um tipo de dragão mais poderoso, mas isso pode ser apenas alguma história dos orientais para assustar os povos livres.

Habitat

Elas habitam os pântanos e áreas alagadas orientais, vivendo em cavernas escondidas dos olhos curiosos.

Sociedade

As Hidras são criaturas solitárias que defendem seus territórios de invasores.

Uso

Elas são um desafio extremamente difícil, já que são muito poderosas e com habilidades realmente destrutivas. Elas devem ser usadas em encontros em que os personagens estejam nas suas me-

lhores condições, ou então em cercos.

LICH

Lich Inferior

Atributos: Porte 15 (+4)*, Agilidade 7 (±0), Força 5 (±0), Vitalidade 14 (+4)*, Percepção 6 (±0), Espírito 15 (+4)*

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 6

Ordens: Warlock ou Mago, mágico e quaisquer outras

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos (7), Santuário

Perícias: Combate com Armas +6, Cura +5, Discernimento +3, Inquirir (Interrogar) +6, Intimidar (majestade) +5, Debater +4, Jogos +5, Persuadir (engambelar) +6, Montar (cavalo/falcão do inferno) +4, Esquadrinhar +3, Observar (avistar) +4, Combate de Alcance +4, Trovar (canções de poder) +7, Língua: Westron +4, Língua: Sindarin +2, Língua: Órquico +2, Língua: Língua Negra +2, Saber: Magia +5, Saber: Região (Domínios) +1, Saber: História (Homens) +2, Saber: História (Elfos) +2, Saber: História (Anões) +2

Encantos: *Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Criar*

Luz, Raio, Clarão Ofuscante, Romper Grilhões, Atear Fogo, Centelhas Ardentes, Extinguir Fogo, Destruição, Voz de Persuasão, Alterar Matizes, Sombra de Dissimulação, Rajada de Feitiçaria, Exibição de Poder, Evocar o Medo, Exclusão, Projetar a Voz, Projétil Flamejante, Modelar o Fogo, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Encanto de Contenção, Domínio das Formas, Grilhões Mágicos, Voz de Comando.

Habilidades Especiais: Vigor dos Mortos, Fedor, Vida Prolongada

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 14

Equivalente de NA: 20

Lich Superior

Atributos: Porte 17 (+5)*, Agilidade 7 (±0), Força 6 (±0), Vitalidade 14 (+4)*, Percepção 6 (±0), Espírito 17 (+5)*

Reações: Vigor +4, Presteza ±0, Força de Vontade +5, Sabedoria +5

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 6

Ordens: Warlock ou Mago, mágico e quaisquer outras

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos (11), Santuário

Perícias: Combate com Armas +6, Cura +5, Discernimento +3, Inquirir (Interrogar) +6, Intimidar (majestade) +5, Debater +4, Jogos +5, Persuadir (engambe-



lar) +6, Montar (cavalo/falcão do inferno) +4, Esquadrinhar +3, Observar (avistar) +4, Combate de Alcance +4, Trovar (canções de poder) +7, Língua: Westron +4, Língua: Sindarin +2, Língua: Órquico +2, Língua: Língua Negra +2, Saber: Magia +5, Saber: Região (Domínios) +1, Saber: História (Homens) +2, Saber: História (Elfos) +2, Saber: História (Anões) +2

Encantos: *Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Criar Luz, Raio, Clarão Ofuscante, Romper Grilhões, Atear Fogo, Centelhas Ardentes, Extinguir Fogo, Destruição, Voz de Persuasão, Alterar Matizes, Sombra de Dissimulação, Rajada de Feitiçaria, Exibição de Poder, Evocar o Medo, Exclusão, Projeta a Voz, Projétil Flamejante, Modelar o Fogo, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Encanto de Contenção, Domínio das Formas, Grilhões Mágicos, Voz de Comando, Mudez, Divisar, Criar Nevoeiro, Urdidura da Névoa, Esquecimento, Linguagem da Mente, Desorientação, Poder da Terra, Ler o Coração, Fender, Palavra de Comando, Mão do Mago, Máscara do Mago.*

Habilidades Especiais: Vigor dos Mortos, Fedor, Vida Prolongada

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 14

Equivalente de NA: 25

Habilidades Especiais

Vigor dos Mortos-vivos:

Os Lich sofrem apenas metade do dano de ataques físicos e se recuperam de ferimentos duas vezes mais rápido do que o normal. Além disso, eles não possuem níveis de fadiga, não precisando fazer testes de vigor para resistir ao cansaço.

Fedor: Os Lich exalam um odor horrível de suas carnes podres, sempre que alguém personagem chegue pelo menos a 6 metros de distância de um deles, ele vai precisar fazer um teste de vigor NA 10, caso

não passe ele sofre uma penalidade de -2.

Vida Prolongada: Os Lich não morrem há menos que sejam feridos por algum tipo de arma de combate. Seus corpos apodrecem lentamente com o passar dos anos. Não sofrem nenhum efeito de fadiga e também não necessitam de comida para sobreviver.

Descrição

Os Lich são conjuradores morto-vivos, quase sempre magos ou warlocks, mais algumas vezes necromante ou outros conjuradores, que utilizam seus poderes mágicos para estender suas vidas de forma sobrenatural, como se tivessem utilizando um anel de poder.

História

Com o profundo conhecimento de magias secretas, alguns conjurados insatisfeitos com sua vida mortal, encontraram um modo de estender suas vidas através das eras utilizando de seus conhecimentos e uma grande ajuda de Sauron, que por sua vez, fez com que os Lich jurassem fidelidade a ele. Que se manteu durante longos anos, até Sauron ser derrotado na Segunda Era. Durante a Guerra do Anel ainda é possível encontrar alguns lich fiéis ao seu senhor, apesar da grande maioria deles terem tomado seus próprios rumos.

Habitat

Vivem escondidos em antigas fortalezas abandonadas, onde traçam seus planos e estudos durante longas eras. Alguns lichs preferem a companhia de cadáveres e esqueletos em

profundas criptas ou cavernas, ou até mesmo grandes salões abandonados pelos anões.

Sociedade

Os Lichs são seres solitários, rodeados apenas de seus seguidores, que competem com seus semelhantes em busca de mais poder.

Uso

Os Lich são criaturas maquiavélicas e insanas, estão sempre sedentas por mais poder, conhecimentos esquecidos à muito tempo e os segredos mágicos mais terríveis que já existiram. Como a sombra da morte não apresenta nada para eles, os Lich elaboram planos que demoram anos para surtir efeitos e décadas ou mesmo séculos para serem concluídos.



LOBOS MARINHOS

Atributos: Porte 13 (+3), Agilidade 12 (+3), Percepção 11 (+2), Vitalidade 15 (+4)*, Força 16 (+5)*, Espírito 9 (+1)

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

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 12

Perícias: Acrobacia (Equilíbrio) +1, Combate com Armas: Armas Naturais (Presas, Garras, Tentáculos) +8, Escalar +2, Intimidar (Medo) +4, Saltar +3, Língua: Entender Westron +2, Língua: língua dos Wargs +1, Observar (Olfato) +5, Correr +8, Dissimulação (Inspeccionar) +6, Sobrevivência (Praias) +10, Nadar +13, Rastrear (Trilha de Odor) +5

Habilidades Especiais: Armas Naturais (presas, 2d6+4), Armas Naturais (garras, 2d6), Armas Naturais (tentáculos, 1d6-1), Profusão de Tentáculos

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

Saúde: 18

Equivalente de NA: 10

Habilidades Especiais Únicas

Profusão de Tentáculos: Além de sua cota normal de ações, um lobo marinho pode efetuar uma ação de ataque adicional – desde que não seja um ataque de força – com cada um de seus 36 tentáculos. Os tentáculos são pequenos, possibilitando envolver uma pessoa com quantos tentáculos dese-

jar. Cada tentáculo pode se estender até 5 metros de distância de seu pescoço.

Cada tentáculo tem meio Nível de Ferimento. Um lobo marinho desconta um quarto do dano sofrido pelos tentáculos de seu Nível de Ferimento geral.

Descrição

Não se engane pelo nome. Um lobo marinho não é um dos que temos no nosso mundo. O do mundo de Tolkien é um canino. Centenas de tentáculos provem de seu pescoço, ajudando-o a agarrar presas nas praias. Tem a capacidade de nadar, tendo o fôlego de um golfinho. Seu corpo é coberto por pêlos negros e longos.

História

Infeliz com o resultado do serviço dos wargs em seus exércitos, Sauron corrompeu-os ainda mais, deixando sua pelagem negra e inserindo tentáculos curtos em seus pescoços. Deu-lhes também a habilidade de respirar como os peixes, possibilitando-os de nadar em grandes profundidades. Mas as criaturas não ajudaram muito a Sauron. Eram muito desobedientes, não gostavam de Mordor, e quando viram as praias do Mar de Rhûn, instalaram-se lá.

Habitat

Os lobos marinhos são encontrados, em sua grande maioria, nas praias de Rhûn, se

escondendo na água durante o dia, e emergindo durante a noite. Mas também é possível encontrá-los em outras praias pela Terra-Média. Raramente são encontrados em florestas ou montanhas, só aqueles que se perdem.

Sociedade

Os lobos marinhos podem ser considerados sociais, apesar de que alguns serem mais solitários. Quando estão nas profundezas, nadam juntos, podendo até matar – se tiverem sorte – um kraken. Por isso não é uma boa idéia enfrentá-los na água.

Os lobos marinhos de outras regiões além do mar de Rhûn, servem a tritões ou a criaturas mais poderosas, atraindo pessoas para o mar e deixando o resto para seus mestres.

Uso

Ao incrementar lobos marinhos na aventura, tente não colocá-lo em matilhas muito grandes. São bem fortes, e afinal não são simples lobos.



LODO ÁCIDO

Atributos: Porte 0 (-6), Agilidade 0 (-6), Percepção 2 (-2), Força 2 (-2), Vitalidade 9 (+1), Espírito 0 (-6)

Reações: Vigor +1, Presteza -2, Força de Vontade -6, Sabedoria -2

Defesa: 4

Taxa de Deslocamento: 0

Perícias: nenhuma

Habilidades Especiais: Imobilidade, Invulnerável (ácido), Corrosão, Vulnerabilidade (fogo), Escorregadio, Corrosão, Escorregadio

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 7

Equivalente de NA: 8

Habilidades Especiais Únicas:

Corrosão: *Método:* contato; *Material Afetado:* carne, couro e tecido; *Tempo de Ação:* 0; *NA:* 15; *Dano:* 2d6 pontos de ferimento.

Escorregadio: o Lodo Ácido é também bastante escorregadio, o personagem que pisar nele, além do dano pelo ácido, deverá realizar um teste de Presteza NA 8 para manter-se de pé, caso não consiga,

ele cairá e sofrerá o dano correspondente à altura da qual caiu.

Descrição

Esta criatura não é tão forte quanto as outras que os heróis poderão encontrar, mas com certeza é uma das mais chatas. Ela resume-se a um grande lodo que fica no chão, nada mais simples, ele geralmente é de coloração verde claro e bastante grande, não em altura, mas em extensão.

Habitat

Eles habitam geralmente em cavernas profundas, em florestas e outros locais úmidos, perto de rios ou quedas d'água.

Uso

Eles não são um desafio difícil, embora sejam bastante chatos e possam causar um certo prejuízo ao grupo que for desatento o suficiente para pisar sobre um deles. O uso mais adequado seria o de preparar para uma situação onde a falta de um equipamento danificado por ele seria crucial, ou para simplesmente por em uso alguma habilidade de cura de um dos personagens.

MEDUSAS

Atributos: Porte 17 (+5), Agilidade 14 (+4), Percepção 9 (+1), Força 7 (±0), Vitalidade 7 (±0), Espírito 16 (+5)

Reações: Vigor ±0, Presteza +4, Força de Vontade +5, Sabedoria +5

Defesa: 14

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Combate com Armas: Espadas (punhal) +5, Combate com Armas: Armas Naturais (serpentes) +9, Intimidar (medo, poder) +8, Correr +2, Língua: Westron +10, Língua: Sindarin +8, Observar (avistar) +4, Persuadir (cativar, engabelar) +9, Saber: Raça (elfos) +9, Saber: Raça (homens) +11

Encantos: *Encanto de Proteção, Pensamentos Revelados, Rajada de Feitiçaria, Sombra do Medo, Evocar o Medo, Destruição, Estilhaçar*

Habilidades Especiais: Armas Naturais (Serpentes causam 1d6 de dano), Astúcia, Sentido Extraordinário (Avistar), Invulnerável (Venenos, Mágica), Ataques Múltiplos, Veneno: quando da picada das serpentes (Tipo: ferimento, Tempo de Ação: 1 rodada, Potência: +10, Tratamento: +10, Efeito: um nível de ferimento inteiro, Efeito Secundário: metade de um nível de ferimento, Estágios: 6), Terror, Lançar Encantos 2, Olhar Petrificante, Decapitação

Vantagens: Eloquente, Lindo, Olhos Penetrantes, Visão Noturna 2, Comando

Defeitos: Ódio (elfos); Orgulhoso, Teimoso

Coragem: 2

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 7

Renome: 15

Equivalente de NA: 15

Habilidades Especiais Únicas:

Ataques Múltiplos: a Medusa possui serpentes no lugar dos cabelos, por rodada 7 serpentes podem atacar, além dos ataques normais da Medusa.

Olhar Petrificante: ao olhar diretamente para a Medusa os seus adversários são petrificados, a não ser que sejam bem sucedidos num teste de Vigor NA 15, caso não eles serão petrificados e morrerão. Os personagens podem olhar para ela desde que não seja diretamente, como através de um espelho ou similares. Se a Medusa olhar sua própria imagem ela também sofrerá os mesmos efeitos.

Decapitação: a única forma de matar a medusa é cortando fora sua cabeça. Mesmo que os personagens consigam tirar todos os níveis de ferimento, ela permanece viva e se recupera normalmente.



Descrição

A Medusa lembra uma mulher bastante atraente e sensual, mas no lugar dos cabelos possui dezenas de serpentes venenosas. Seus olhos bastante claros chamam a atenção, para o seu maior perigo. Ela é bastante alta e esbelta, costuma provocar suas vítimas antes de matá-las.

História

Ela na realidade é um demônio encarnado que resolveu retirar-se para um local afastado, pois não desejava servir a ninguém. Sauron enviou diversos servos seus para cooptá-la para sua causa, mas todos foram mortos e transformados em pedra, assim como os aventureiros que ousaram a desafiar. Desta forma ela mantém-se isolada dos fatos que ocorrem no exterior de sua ilha.

Habitat

Ela habita em uma pequena ilha ao sul de Umbar, dentro das ruínas de um templo, onde sob seu controle há pelo menos 150 esqueletos. Ao longo da ilha, no pátio do templo e em seu interior existem milhares de estátuas de pedra, todas elas fora suas vítimas ao longo das eras.

Sociedade

A Hidra é uma criatura única na Terra-Média, convive apenas com seus servos e as estátuas dos grandes guerreiros transformados em pedra.

Uso

Uma Medusa tentará disfarçar sua verdadeira natureza até que sua vítima esteja ao alcance de seu olhar petrificante usando da persuasão para convencer o alvo de que não há perigo. Ela empunha armas normais para atacar os adversário que evitam ou resistem ao seu ataque visual, enquanto suas serpentes venenosas atacam os oponentes adjacentes.

MEIO-TROLLS

Atributos: Porte 9 (+1), Agilidade 8 (+1), Percepção 7 (±0), Força 14 (+4), Vitalidade 13 (+3), Espírito 8 (+1)

Reações: Vigor +5, Presteza +1, Força de Vontade +2, Sabedoria +1

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidade de Ordem: Arma Preferencial (Lança)

Perícias: Combate com Armas: Lanças +6, Intimidar (Medo) +5, Língua: Língua Negra +4, Língua: Westron +3, Observar (Avistar) +3, Combate de Alcance: Armas de Arremesso (lanças e pedras) +3, Poliorcética (Liderança de Unidade) +4, Rastrear (Trilha de Odor) +2

Vantagens: Resistente, Vsão Noturna

Habilidades Especiais: Armadura (2), Sangue Troll, Maldição da Luz do Dia, Aparência Medonha

Tamanho: Médio (6 níveis de ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 17

Equivalente de NA: 5

Habilidades Especiais Únicas:

Sangue Troll: Parte do sangue troll corre nas veias dos Homens-Troll, por isso eles têm tanta força e vitalidade. Essa herança lhe deu uma pela cinzenta, suja, feia, porém dura, isso lhe garante 2 pontos de armadura natural acumulativos com armaduras extras. Além disso, os meio-trolls mesmo sendo do tamanho médio tem 6 níveis de ferimento e 2 níveis sadios, como os trolls por serem muito resistentes, o que também lhe garante a vantagens resistente.

Maldição da Luz do dia: A luz do dia petrifica o sol, para a sorte do meio-troll isso não foi herdado, pelo menos não completamente. Mesmo sem petrificar os meio-trolls, a luz do dia

ainda lhes é um incômodo, isso resulta numa penalidade de -2 em todos os testes feitos sob a luz do dia.

Aparência medonha: Por parecerem um pouco com homens, a aparência dos meio-trolls apavora esses mortais. Acrescente um bônus de +2 em todos os testes de intimidar contra homens que nunca tenha visto um meio-troll antes.

Descrição

São fortes e grandes como os trolls, mas diferente deles tem maior inteligência, herdada dos orcs ou homens. Eles têm grandes orelhas e narizes, seus olhos são terrivelmente brancos, a pele é negra, a língua vermelha, sua aparência é tão medonha que lhe rendeu o nome de horror de harad ou meio-troll. Nas batalhas são temidos por seus oponentes, carregam grandes lanças consigo, com elas eles furam seus inimigos com grande alegria, são conhecidos pela ferocidade e astúcia, são lanceiros imbatíveis, temidos por toda a cavalaria dos povos livres. Porém nem mesmo tanta força não lhes salvou de sua ruína nos Campos de Pelennor, ali eles foram derrotados pelos cavaleiros de Dol Amroth, que lhes empurraram em direção da luz que os meio-trolls tanto odeiam. É provável que continuem existindo alguns desses seres durante a 4ª era, mas grande parte deles foi morta na guerra do anel.

História

De todas as atrocidades cometidas por Sauron, os homens-troll devem estar



entre as mais horrendas. Criados a partir do cruzamento de trolls com orcs e homens menores, esses seres carregam com sigilo a força e a inteligência de seus criadores.

Habitat

Os Meio-Trolls vivem em Mordor e no sul da Floresta das Trevas, aguardando a vontade do Senhor do Escuro. Todos os que se recusaram a servir Sauron foram mortos, e os que conseguiram sobreviver vagam pela Terra-Média como seres errantes, às vezes se aliando a outras criaturas ou tomando posses de novos territórios.

Sociedade

Ao contrário de seus parentes, os meio-trolls possuem mentes ardilosas e treinamento militar. Em vez de se reunirem em grupos familiares, formam hostes e exércitos em acampamentos no Planalto de Gorgoroth. Recebem ordens de seus comandantes, escolhidos pela força dos braços para emitir ordens aos seus lugares-tenentes.



Uso

Os Meio-Trolls, apesar de serem mais fracos que seus parentes Trolls, apresentam um grande desafio aos jogadores. Se organizam em pequenas tropas que compõem o exército de Sauron lutando no campo de batalha ao lado de suas hordas de orcs, ou designados para missões mais importantes como: destruir um posto avançado importuno, tomar o controle de uma estrada ou desfiladeiro estratégico, ou até mesmo como patrulhas e guarda-costas.

MINOTAUROS

Atributos: Porte 8 (+1), Agilidade 9 (+1), Percepção 7 (±0), Força 15 (+4), Vitalidade 14 (+4), Espírito 6 (±0)

Reações: Vigor +4, Presteza +1, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Combate com Armas: Machados +10, Combate com Armas: Espadas (espada longa) +6, Combate com Armas: Armas de Haste (Lança) +8, Combate com Armas: Armas Naturais (chifres) +9; Combate de Alcance: Lanças (lança) +8; Combate Desarmado: Briga +5; Intimidar (medo) +8; Correr +5; Língua: Westron +4, Língua: Taurina +6; Observar (olfato) +4; Rastrear (trilha de odor) +4; Poliorcética +3; Metalurgia (arameiro) +3.

Habilidades Especiais:

Armas Naturais: Chifres (2d6+4 de dano); Feroz (atacar a presa); Sentido Extraordinário (olfato); Carga Possante.

Vantagens: Corajoso; Forte; Resistente; Bravura

Defeitos: Arrogante; Fúria da Batalha; Orgulhoso; Teimoso

Coragem: 2

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 18

Equivalente de NA: 7

Descrição

Os Minotauros são criaturas parecidas com touros com a forma física de humanos. Possuem dois cifres e uma aparência aterrorizante. Eles formam uma raça apartada das demais, formando pequenos clãs que se movem pelo oriente da Terra-Média. Eles são extremamente beliciosos formando quando preciso um forte e feroz contingente. São muito teimosos e extremamente esquentados.

História

Não se sabe muito sobre sua história e como foram criados, mas sabe-se que são um povo que adora guerrear, muitas vezes lutando por terras contra os Variags e outros povos orientais. Este talento para a batalha não passou despercebido pelos olhos de Sauron, que logo que tomou conhecimento desta grande habilidade seduziu-os para o seu serviço, tornando-se o seu contingente de emergência devido à pequena quantidade deste povo.

Habitat

Eles habitam os campos orientais, formando pequenas tribos.

Sociedade

Se organizam em tribos, onde o líder é o mais forte entre eles.

Uso

Eles são um desafio difícil, já que são criaturas prontas para a guerra. Eles devem ser usados nestas condições, em combates extremos onde os personagens deverão ser exauridos e mostrar todo seu poder.

MÚMIAS

Atributos: Porte 10 (+2), Agilidade 7 (±0), Percepção 9 (+1), Força 14 (+4), Vitalidade 11 (+2), Espírito 7 (±0)

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Combate Desarmado: Briga +9, Intimidar (Medo) +8, Observar (Avistar) +7, Dissimulação (Ação Sorrateira) +7, Língua: Entender Westron +5, Língua: Fala Negra +7

Encantos: *Estilhaças Armas Brancas, Criar Luz, Evocar o Medo, Esquecimento, Criar Nevoeiro, Encanto de Contenção, Grilhões Mágico.* As Múmias não precisam fazer testes de vigor para lançar encantos. Algumas múmias, como altos faraós ou poderosos feiticeiros, conhecem encantos adicionais selecionados a partir desta lista: *Rajada de Feitiçaria, Comandar, Desorientação, Sombra do Medo, Sono e Sombra de Dissimulação.*

Habilidades Especiais: Armadura (3), Resistência (dano físico), Vulnerabilidade (Fogo), Terror

Tamanho: Médio (5 Níveis de Ferimento)

Saúde: 15

Equivalente de NA: 15

Descrição

Uma múmia é um cadáver especialmente preparado para permanecer durante muitos séculos, sem ser afetada pela decomposição, enroladas com panos fúnebres elas guardam seus tesouros dos olhos de saqueadores.

História

As múmias geralmente são cadáveres conservados de pessoas eminentes e reis do Harad distante. Em sua cultura

eles mumificavam tais pessoas para quem mantivessem a recordação delas viva e para cuidar dos seus tesouros. Algumas dessas múmias jazem em paz, mas outras receberam o toque da feitiçaria e foram despertadas pelos servos das Sombras, com simples malícia de manter em seu território uma série de armadilhas para os aventureiros do Oeste que encontrarem por acaso uma de suas tumbas.

Habitat

As múmias podem ser encontradas em tumbas enterradas



sob a terra do Harad distante, ou até mesmo em pirâmides e zigurates no Harad próximo e em algum deserto dessa região. Geralmente sua tumba é guardada por insetos venenosos, algumas armadilhas, além de outros guardas mortos-vivos, pela razão de poderem ser encontrados muitos tesouros lá.

Sociedade

Geralmente são encontradas apenas uma múmia por tumba, mas quando estão em pirâmides ou zigurates, podem ser encontradas até 1d6 múmias. Elas não se comunicam entre

si, permanecem adormecidas até que seu sono seja perturbado.

Uso

Elas permanecem em suas tumbas e nunca saem de lá, os jogadores somente as encontrarão se forem em busca do ouro de seu tesouro, uma urna contendo uma múmia em meio a montanhas de ouro pode ser uma surpresa bastante desagradável para um grupo de heróis.

Senhor das Múmias

Os indivíduos extremamente poderosos ou malignos que são preservados como múmias podem ser erguidos como Senhores das Múmias. Essa criatura é semelhante aos seus companheiros inferiores, mais com frequência carrega os equipamentos que utilizava em vida – armaduras antigas de bronze, espadas com runas e um caxado mágico.

Quase sempre os senhores das Múmias são conjuradores poderosos. Eles são encontrados como guardiões do túmulo de grandes regentes, sacerdotes e magos. A maioria jurou defender pela eternidade o local de descanso de seus superiores em vida, mas em algumas ocasiões a pós vida do senhor das múmias é o resultado de uma terrível maldição ou ritual elaborado para punir a traição, infidelidade ou crimes de natureza ainda mais repugnantes. Um senhor das múmias deste tipo estará aprisionado em uma tumba erguida para nunca ser aberta.



ORCS

No Livro Básico temos já uma breve estatística de um orc comum, suplementada pelo livro Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa, mas aqui vamos dar alguns toques à mais aos adversários favoritos dos mestres e jogadores de Senhor dos Anéis RPG.

Neste verbete colocaremos em primeiro lugar, alguns modelos de orcs básicos, com ordens, ordens de elite e mais evoluídos, alguns são bem diferentes e específicos, mas com certeza terão grande utilidade em sua crônica. Em segundo lugar, traremos táticas utilizadas pelos orcs em suas batalhas, tanto individualmente quanto em massa. E por último, traremos alguns itens novos usados por orcs.

Orc Escravo

Atributos: Porte 4 (±0), Agilidade 9 (+1)*, Percepção 7 (±0), Força 9 (+1)*, Vitalidade 4 (±0), Espírito 5 (±0)

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Artífice

Habilidades de Ordem: Trabalho Expedito

Perícias: Avaliar +3, Ofício (Arcos e Flechas) +4, Ofício (Torres de Observação) +2, Ofício (Máquinas de Cerco) +2, Observar +2, Persuadir +2, Metalurgia +4, Alvenaria +3, Correr +2, Arte Naval (Armador) +2, Língua: Westron +4, Língua: Órquico (dialeto) +4, Saber: Raça (Orcs)

Vantagens: Mestre, Visão Noturna, Incansável

Defeitos: Covarde, Ódio (elfos e anões)

Habilidades Especiais: Armadura (pele dura,1), Maldição da Luz do Dia, Arma Natural (Garras 1)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 5

Equipamento: ferramentas de trabalho, pão mofado, adaga

Equivalente de NA: 5 (bando de 10)

Uso

Os orcs escravos não são aptos para o combate, mas sim para o serviço pesado, como construir armas, construir estruturas e prédios e outras coisas do tipo. Eles são geralmente criados a partir de castas menores e menos privilegiadas de orcs, assim como aqueles que não demonstram força e capacidade de luta, como aqueles



que foram aprisionados de outras tribos. Estes orcs geralmente são encontrados nas minas, nos canteiros de obras outras atividades dos orcs, não sendo grande desafio para os heróis.

Mestre dos Escravos

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

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: nenhuma

Perícias: Combate com Armas (Chicotes) +2, Inquirir (Interrogar) +1, Intimidar (Tortura) +2, Observar (Avistar) +1, Língua: Westron +6, Língua: Órquico (dialeto) +5, Língua: Língua Negra +5, Saber: Raça (Orcs) +5

Vantagens: Severo

Defeitos: Ódio (elfos e anões)

Habilidades Especiais: Armadura (1), Maldição da Luz do Dia, Armas naturais (Garras,1)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 11

Equipamento: chicote

Equivalente de NA: 5 (grupo de 4)

Uso

Estes orcs também não são aptos para o combate, mas sim são fiscais do trabalho dos escravos, tanto orcs quanto de qualquer outra raça. Eles geralmente são cruéis e exigem dos escravos além de suas forças. São encontrados nas minas, forjas e canteiros de obras dos orcs, também não geram grandes desafios para os heróis.

Batedor Orc

Atributos: Porte 5 (±0), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 11 (+2)*, Força 9 (+1), Vitalidade 6 (±0), Espírito 5 (±0)

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

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro, Gatuno

Habilidade de Ordem: Pés Ligeiros, Evasão

Evolução: 3

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Espada curta) +4, Correr +3, Cura (Tratar Ferimentos) +1, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Escalar +1, Observar (Avistar, Ouvir) +7, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +6, Língua: Westron +5, Língua: Órquico (dialecto) +5, Língua: Língua Negra +3, Rastrear (Trilha de Odor) +10, Saber: Raça (Orcs) +5, Sobrevivência: Florestas +3

Vantagens: Furtivo

Defeitos: Ódio (elfos e anões)

Habilidades Especiais: Armadura (1), Maldição da Luz do Dia, Armas naturais (Garras,1)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 7

Equipamento: Espada curta orc, armadura de couro, arco curto, 10 flechas envenenadas

Equivalente de NA: 5 (grupo de 2)

Uso

Estes orcs são usados para



aproximar-se e reconhecer seus inimigos, não os atacando diretamente, mas colhendo a maioria das informações necessárias para seus comparsas atacarem com maior força e precisão, apesar de muitas vezes, por conta da natureza indisciplinada dos orcs, eles os ataquem com flechas envenenadas (vide quadro sobre Veneno Orc). São comuns nos exércitos orcs, são desafios razoáveis para os heróis.

Arqueiro Orc Básico

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

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Guerreiro

Habilidade de Ordem: Arma Preferencial (Combate de Alcance: Arcos)

Evoluções: 3

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Adaga) +5, Correr +3, Intimidar (Medo) +1, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Escalar +1, Observar (Avistar) +6, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +8, Língua: Westron +5, Língua: Órquico (dialecto) +5, Língua: Língua Negra +3, Rastrear (Trilha de Odor) +5, Saber: Raça (Orcs) +5,

Sobrevivência: Florestas +3, Poliorcética (Combate Tático) +2

Vantagens: Certeiro (Arco Longo)

Defeitos: Ódio (elfos e anões)

Habilidades Especiais: Armadura (1), Maldição da Luz do Dia, Armas naturais (Garras,1)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 8

Equipamento: Adaga, Malha Metálica Orc, Arco Longo, 20 flechas envenenadas

Equivalente de NA: 5 (grupo de 2)

Uso

Estes Orcs são especialistas no uso de flechas, eles raramente partem para o combate corpo-a-corpo, preferindo fugir quando acaba sua munição. Eles são encontrados em todas as fileiras Orcs, sendo uma das suas principais armas táticas, atacando primeiro o inimigo para depois a infantaria agir.

Arqueiro Orc Avançado

Atributos: Porte 5 (± 0), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 11 (+2)*, Força 9 (+1), Vitalidade 6 (± 0), Espírito 5 (± 0)

Reações: Vigor +1, Presteza +5*, Força de Vontade ± 0 , Sabedoria +2

Defesa: 13

Ordem: Guerreiro, Arqueiro

Habilidade de Ordem: Arma Preferencial (Combate de Alcance: Arcos), Evasão, Tiro Magnífico, Tiro de Mortal

Evolução: 9

Perícias: Combate com Armas: Espadas (Adaga) +7, Cura (Tratar Ferimentos) +1, Correr +3, Intimidar (Medo) +5, Dissimulação (Ação Sorrateira) +6, Escalar +3, Montar (Warg) +5, Observar (Avistar) +6, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo, Arco Curto) +13, Língua: Westron +5, Língua: Órquico (dialecto) +5, Língua: Língua Negra +5, Rastrear (Trilha de Odor) +4, Saber: Raça (Orcs) +5, Sobrevivência: Florestas +4, Saltar +3 Poliorcética (Combate Tático) +3

Vantagens: Certeiro (Arco Longo), Saque Rápido, Olhos Penetrantes, Esquiva

Defeitos: Ódio (elfos e anões)

Habilidades Especiais: Armadura (1), Maldição da Luz do Dia, Armas naturais (Garras,1)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 8

Coragem: 1

Equipamento: Adaga, Malha Metálica Orc, Arco Longo, 20 flechas envenenadas

Equivalente de NA: 9

Uso

Estes são os arqueiros de elite dos orcs, rivalizando com alguns elfos na técnica de combate com arcos. São temidos por sua precisão fatal. Estão presentes nos grandes exércitos e nas grandes batalhas dos orcs.

Campeão Orc

Atributos: Porte 8 (+1), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 8 (+1), Força 9 (+1)*, Vitalidade 9 (+1), Espírito 5 (±0)

Reações: Vigor +1, Presteza +5*, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

Defesa: 13

Ordem: Guerreiro, Capitão

Habilidade de Ordem: Arma Preferencial (Combate com Armas: Machados), Evasão, Ardores da Devoção

Evolução: 12

Perícias: Combate com Armas: Machados (Franquique) +11, Combate com Armas: Espadas (Cimitarra) +8, Intimidar (Medo) +8, Língua: Westron +2, Língua: Órquico (dialeto) +4, Saber: Raça (Orcs) +4, Observar (Avistar, Olfato) +5, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +7, Montar (Warg) +4, Correr +4, Poliorcética (Liderança de Unidade) +4, Dissimulação (Ação Sorrateira) +7, Rastrear (Trilha de Odor) +3

Vantagens: Olfato Apurado, Visão Noturna 2, Resistente

Defeitos: Ódio (elfos e anões), Fúria da Batalha

Habilidades Especiais: Armadura (1), Maldição da Luz do Dia, Armas naturais (Garras,1)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 10

Veneno Orc

Nas planilhas mostradas ao longo deste texto temos como parte do equipamento armas besuntadas em veneno.

Os Orcs utilizam este expediente para quando não matar, ao menos enfraquecer o adversário durante o combate. Isto pode ser interessante para surpreender e enfraquecer grupos fortes contra combates com orcs supostamente mais fracos.

As estatísticas do veneno usado pelos Orcs pode ser encontrada no quadro "Exemplos de Veneno" na página 246 do Livro Básico, assim como várias informações sobre venenos.

Coragem: 3

Equipamento: Machado Franquique, Malha Metálica Orc, Arco Longo, 15 flechas envenenadas

Equivalente de NA: 12

Uso

Estes terríveis guerreiros são os "heróis" dos Orcs, são os mais poderosos no combate e a casta mais elevada de sua sociedade, são geralmente os comandantes dos grandes exércitos, nunca combatem diretamente o oponente, mas quando é preciso, eles procuram o mais forte para se contrapor. São um formidável desafio para os heróis.

Táticas

Geralmente, quando nós narramos uma aventura, não nos preocupamos em como os adversários irão se comportar perante os heróis. Os jogadores diante um desafio, geralmente não se atiram diretamente ao combate, pelo menos os mais inteligentes, eles planejam, criam uma tática de combate para vencer aquele desafio. Os narradores muitas vezes não pensam assim, não preparam uma tática de combate ou uma resposta ao que os jogadores planejam, tornando o que seria um desafio um verdadeiro massacre de monstros.

Os narradores devem se lembrar que os Orcs têm uma inteligência mediana, não são completamente idiotas como muitos pensam, algumas vezes eles conseguem ter ótimas

idéias, que podem muito bem surpreender os jogadores.

Outra dica útil é dar uma olhada na página 69 do livro Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa, na parte "Ciladas Comuns dos Confrontos com Criaturas", que contém sugestões bastante inteligentes sobre confrontos com monstros, incluindo os Orcs.

Esmagar o Inimigo: uma horda contra os heróis: A tática mais comum, com certeza, que serve tanto para combate em massa quanto ao comum é a quantidade com ferocidade. Os Orcs não costumam ser organizados, isto reflete sua natureza, nesta tática, eles apenas partem para cima dos adversários com tudo, lutando com grande ferocidade. Isto somente funcionará caso a quantidade de Orcs seja muito grande ou muito superior à de oponentes, no caso, se seu grupo de heróis encontrar com 20 Orcs, provavelmente eles não utilizem esta tática, mas se encontrarem 40 ou mais certamente, da mesma forma com os exércitos, se uma unidade de guerreiros Orcs tiver Tamanho 25 ou mais eles provavelmente utilizem esta tática.

Em termos de jogo isto significa que quando os Orcs partem para o ataque eles provocarão nos adversários um grande terror, devendo os personagens fazerem um teste de Intimidar com NA igual a 5 + número de Orcs, em caso de falha os heróis tentarão fugir (ver página 233 do Livro Básico), tornando-se presas ainda mais fáceis, fora que eles reali-

zam desta forma um ataque de Carga (página 228 do Livro Básico). Contra unidades de batalha faça um teste de Intimidar, usando como modificador o Tamanho da Unidade dividido por 5 contra a Moral da unidade alvo, caso obtenha sucesso a unidade se romperá, sendo facilmente destruída (ver página 241 do Livro Básico).

Flechas e Espadas: Esta tática é de origem élfica, bem como os Orcs, sendo bastante eficiente. Ela consiste num ataque de flechas, muitas vezes envenenadas, contra os heróis, enquanto os guerreiros ou bárbaros Orcs aproximam-se para combater de perto.

Isto é bom para enfraquecer os heróis, assim como irritá-los um pouco, até hoje não encontrei um jogador que não se irrite com isso, para depois partirem contra as espadas dos Orcs já fracos e sem pensar muito no que fazer.

Esta tática funciona muito melhor se você se utilizar do terreno, como esconder os orcs dentro da floresta ou do mato, esconder os arqueiros em cima de um monte, atirando de cima para baixo e assim ganhando bônus por posição vantajosa, lembrando que depois de os guerreiros ou bárbaros Orcs estiverem combatendo os arqueiros devem se retirar, para não haver risco de os acertar por engano.

Cercando à Noite: Certamente o grupo de heróis pare

para descansar durante à noite, uma grande oportunidade para os batedores Orcs. Esta tática funcionará melhor se os heróis estiverem em um lugar aberto.

Os batedores usando sua dissimulação tentarão se aproximar no escuro do grupo, formando um círculo que se fechará neles, e quando estiverem a pelo menos uns 5 metros de distância partirão para a luta, não para matar, mas para aprisionar.

Para tanto o narrador deve fazer escondido, um teste de Dissimulação comum para todos os Orcs, utilizando o modificador maior dentre eles e mandar fazer cada jogador que estiver com o personagem acordado um teste de Observar. Caso algum jogador tenha resultado total maior que o dos Orcs ele notará a presença deles, não conseguindo os Orcs ganham automaticamente a iniciativa atacando primeiro. Lembrando que o narrador deverá aplicar a penalidade de pouca (-5) ou nenhuma (-10) iluminação, caso os jogadores tentem ver os Orcs.

Bater e Correr: Todos sabem que os Orcs são covardes e traiçoeiros, assim como arditos, portanto quando encontram com adversários mais fortes que eles em seus domínios a tática usada é dar um ataque rápido e fugir, isso trará alguma confusão aos heróis que tentarão entender o porquê de tal fato, quando eles estiverem

mais desatentos e despreocupados receberão outro ataque rápido e feroz.

A idéia por trás disso é a seguinte: como os oponentes são provavelmente mais fortes, um único ataque demorado não faria efeito algum, assim como destruiria todos os atacantes, sendo mais inteligente após um rápido ataque, duas ou três rodadas, fugir, e voltar novamente quando os adversários não estiverem esperando, já que isso os deixarão mais vulneráveis e desgastados nos próximos ataques.

Uma outra forma é usar esta tática em combinação com as outras, por exemplo; o primeiro ataque pode ser usado arqueiros, depois tentar cercar os heróis desprevenidos para depois serem atacados por um grande número de orcs.



Horda de Orcs

Eventualmente os jogadores poderão enfrentar uma grande quantidade de. Estas são regras opcionais que podem ser usadas em adição às mostradas à página 270 do Livro Básico, para serem usadas com hordas de orcs.

Geralmente, em grandes grupos de orcs, a maioria deles não é páreo para os heróis, morrendo apenas com um ou dois golpes certos dos personagens dos jogadores. As regras a seguir são mais apropriadas quando os personagens encontrarem ao menos duas dúzias de orcs.

-Orcs que não tenham evoluções recebem apenas uma ação por rodada, sendo mortos quando atingidos por um golpe, resultante de um sucesso total ou melhor.

-Cada orc que ataca um único alvo recebe um bônus de +1 em Combate com Armas, por cada companheiro que ataque o mesmo alvo, até o máximo de +6, para alvos de tamanho médio e +4 para os de tamanho pequeno.

Itens

Tambores de Guerra: Estes objetos parecem com tambores comuns, mas são imbuídos com um feitiço de medo, são usados para amedrontar os inimigos no campo de batalha.

Ao serem tocados geram um bônus de +8 no uso da perícia Intimidar (Medo), para todos os orcs que a ouvirem. Se os adversários não estiverem vendo os orcs, eles precisarão fazer um teste de Força de Vontade contra a NA 8 para não ficarem com medo.

Arcos Reforçados: Estes arcos longos usados por orcs durante as grandes batalhas possuem um reforço especial que aumenta tanto a distância quanto o dano provocado por suas flechas.

A distância do tiro é 7/32/62/152/+32 e o dano provocado por uma flecha atirada a partir destes arcos é de 2d6+4

PRIMEIRO WARG

Atributos: Porte 11 (+2), Agilidade 13 (+3), Percepção 10 (+2), Força 13 (+3), Vitalidade 13 (+3), Espírito 6 (±0)

Reações: Vigor +7, Presteza +5, Força de Vontade +3, Sabedoria ±0

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 9

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Presas, garras) +9, Intimidar (medo) +7, Saltar +6, Língua: Warg +7, Observar (Olfato, Audição) +9, Correr +10, Dissimulação (ação sorradeira) +9, Sobrevivência (Montanhas e Florestas) +10, Rastrear (Trilha de Odor, Homens) +10

Habilidades Especiais: Armadura (10), Armas Naturais (Presas, 2d6+4 e outra presa fixada na carapaça, 1d6+2), Armas Naturais (Garras, 2d6+3)

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 16



Equivalente de NA: 10

Descrição

O primeiro warg foi criado por Morgoth, que lhe deu imortalidade com relação a idade. Serve somente a Sauron e a seus servos. Deu origem a todos os wargs na Terra-Média. Tem uma carapaça que apresenta espinhos moles em cima, que ficam balançando pra lá e para cá. Tem o poder de criar 10 wargs por dia.

QUIMERA

Atributos: Porte 19 (+6), Agilidade 10 (+1), Percepção 24 (+9)*, Força 24 (+9)*, Vitalidade 20 (+7), Espírito 12 (+2)

Reações: Vigor +9*, Presteza +9, Força de Vontade +6, Sabedoria +9

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 24

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (garras, chifres, dentes e cauda) +16; Combate de Alcance +7; Intimidar (medo) +20; Língua: Westron +10, Língua: Fala Negra +12; Observar (olfato, avistar, ouvir) +20.

Habilidades Especiais: Armas Naturais: garras 2d6+9, chifres 3d6+2, dentes 7d6, cauda 5d6; Armadura 16, Ataques Múltiplos (garras, chifres, dentes e cauda); Feroz (atacar as presas); Invulnerável (ácido), Vôo, Carga Possante (ataque com os

chifres), Ataque à Distância, Golpe de Cauda, Bater de Asas, Sopro Corrosivo

Coragem: 4

Tamanho: Grande (7 níveis de ferimento +3 de sadio)

Saúde: 29

Renome: 5

Equivalente de NA: 45

Habilidades Especiais Únicas:

Golpe de Cauda: o alvo de um ataque de cauda de uma Hidra que fracassar num teste de Força ou Agilidade (à escolha do alvo) contra NA15 será derrubado.

Bater de Asas: o bater das horrendas asas da Quimera cria poderosas rajadas de vento. Quem estiver a 9m da trajetória de vôo de uma Quimera ou a 18m dela pairando, terá que passar num teste de Força contra a NA 15 para permanecer de pé. Os que fracassarem serão imediatamente prostrados.

Sopro Corrosivo: Como ação de ataque de alcance, uma Quimera pode expelir uma linha, a cada 1d6+2 rodadas, de 25m de alcance por 2m de largura, de ácido corrosivo. Este sopro infringe 8d6 de pontos de dano e afeta qualquer equipamento de couro, tecido ou madeira, assim como a carne dos personagens, caso o alvo não seja bem sucedido num teste de vigor NA 12, os efeitos começam após 1d6-2



rodadas. Método: Ataque à Distância / Material afetado: Carne, tecido, couro, madeira /Tempo de ação: 1d6-2 rodadas /Potência: NA12 /Dano: 8d6.

Descrição

As enormes criaturas possuem duas cabeças como de réptil que movimentam-se de forma independente. Seus membros superiores desdobram-se em um par de asas gigantescas como de morcego. Suas poderosas patas traseiras como garras de tigre são capazes de agarrar as criaturas no solo. Sua calda bifurcada, mas parecida com a de um rato gigantesco é capaz de dilacerar os seus inimigos a cada chicotada. Seu corpo coberto de pelos crespos, escuros e grossos, aumentam ainda mais seu aspecto terrível.

História

As Quimeras são tentativas de criar feras destrutivas feitas pelos magos orientais, mas que não saíram como era esperado, formando um monstro terrível, que constantemente ataca as vilas e é um tormento para todos aqueles que tentam cruzar seu caminho.

Habitat

Elas habitam nas grandes florestas temperadas do oriente, saindo às vezes para caçar e amedrontar as vilas próximas.

Uso

Elas são um desafio extremamente difícil, já que são muito poderosas e com habilidades realmente destrutivas. Elas devem ser usadas em encontros em que os personagens estejam nas suas melhores condições, e com certeza os personagens precisarão ter muitas evoluções e muitos recursos, pois é um combate desafiador.

RAINHA DAS ARANHAS DA FLORESTA DAS TREVAS

Atributos: Porte 12 (+3), Agilidade 11 (+2), Percepção 9 (+1), Força 14 (+4), Vitalidade 11 (+2), Espírito 8 (+1)

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 12

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Guarras, Presas) +10, Escalar +7, Intimidar (Medo) +8, Saltar +6, Observar (Avistar) +7, Correr +6, Dissimulação (Ação Sorrateira) +10

Habilidades Especiais: Armadura (3), Teias Superiores, Armas Naturais (presas, 1d6+3), Armas Naturais (garras, 1d6), Veneno

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

Saúde: 15

Equivalente de NA: 20

Descrição

Uma grande aranha, não tanto quanto Laracna, essa criatura é uma das filhas da mesma. Governa as aranhas da Floresta das Trevas, apesar de haver muitas espalhadas por lá.

História

Essa grande aranha é uma cria de Laracna. Rumou para a Floresta das Trevas depois de acasalar e lá originou as aranhas.

Habitat

A rainha das aranhas foi atraída pelas trevas de Dol Guldur, e manteve moradia pela redondeza. Vive numa toca escura e cheia de ossos. Esse local fede a cadáver.

Sociedade

Vive sozinha em sua toca, saindo apenas, raramente, para organizar emboscadas na entrada de sua toca. As outras aranhas lhe trazem comida.

Uso

Quem for corajoso o suficiente para se aventurar no sul da Floresta das Trevas, pode cair na toca dessa aranha e ter um confronto com ela. Não é fácil, pois na área há algumas aranhas de tocaia.

RINOFRONTE

Atributos: Porte 9 (+1), Agilidade 4 (±0), Percepção 8 (+1), Força 17 (+5), Vitalidade 12 (+3), Espírito 7 (±0)

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 24

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Chifre) +10, Intimidar (Força) +5, Correr +3

Habilidades Especiais: Armadura (6), Ponto Vulnerável (o-

lhos, -15 para acertar), Armas Naturais (Chifre, 2d6+4), Atropelar (4d6)

Tamanho: Imenso (7 Níveis de Ferimento, 3 níveis sadios)

Saúde: 16

Equivalente de NA: 15

Descrição

Um animal enorme, mas não comparado a um mûmak, que vive no Leste da Terra-Média. É um animal dócil, até que seja assustado. Os servos do inimigo os usam muito como carga, e não em batalhas. Conseguem se defender muito bem dos orcs que tentam capturá-los, mas mesmo assim alguns são usados pelo Senhor do Escuro para levar armas e catapultas. Na Batalha dos Campos de Pellenor, os rinofrontes trouxeram Grond, o ariete de Sauron.

SACOIOS

Atributos: Porte 5 (± 0), Agilidade 10 (+2)*, Percepção 9 (+1)*, Força 6 (± 0), Vitalidade 4 (± 0), Espírito 3 (-1)

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 3

Perícias: Avaliar (todas as es-

pecialidades) +4, Combate com Armas: Armas Naturais (Garras) +3, Escalar +1, Observar (Olfato) +2, Persuadir (Cativar) +6, Correr +1, Dissimulação (Esconder, Ação Sorrateira) +4

Habilidades Especiais: Armadura (1), Escavação (Pedra, Terra), Arma Natural (Garras, 1d6+2)

Tamanho: Pequeno (4 Níveis de Ferimento)

Saúde: 4

Renome: 1

Equivalente de NA: 2 (grupo de 4)

Descrição

O saccoio é uma pequena criatura, conhecida pelos hobbit como "tatu ladras" ou "tatu ladrão", pois adorava roubar alimento e jóias dos viajantes. Em suas costas há uma pequena carapaça que o protege dos inimigos.

História

No início da 3ª Era, um hobbit chamado Golveia Brandebucke estava construindo sua toca, e na escavação encontrou lindas criaturinhas. Deixou-as lá, pois pareciam inofensivas. Mas chegou uma época em que suas jóias e comida começaram a sumir. Acabou descobrindo que os saccoios que sumiam com elas. Ele ia matar as criatu-

ras, mas na hora pensou: "São criaturinhas tão lindas e fofas, para que matá-los?!". Golveia acabou só expulsando as criaturas do local, mas elas se espalharam por todo o Condado.

Habitat

Os saccoios vivem em matas e colinas do Condado, se escondendo em baixo da terra ou em buracos que fazem nas pedras, principalmente perto das tocas de hobbit desavisados, onde podem roubar rápido e se esconder rápido.

Sociedade

Os saccoios não gostam de dividir coisas entre si, a não ser que seja uma família, por isso, a maioria vive sozinho, esperando que algum hobbit deixe sua toca e ele possa furtar-lhe alguma coisa.

Uso

Se por acaso algum personagem passar pelo Condado e estiver perto da toca de uma saccoio, pode ser divertido o personagem perseguindo a criatura por ter lhe roubado algo.

SENTINELAS

As Sentinelas são os últimos guardas dos palácios, torres e outros lugares importantes para o Senhor do Escuro, impedindo todos os seus inimigos de entrarem através de hediondos feitiços. Na verdade as Sentinelas são espíritos aprisionados em blocos de pedra esculpida em forma de figuras apavorantes, de forma a provocar medo ao inimigo ao primeiro olhar.

As estatísticas a seguir representam as Sentinelas de Cirith Ungul, sendo composta das estatísticas dos espíritos aprisionados nelas e das estruturas, podendo ser modificado a



ponto de ser utilizado em qualquer outro posto do inimigo.

Espíritos

Atributos: Porte 13 (+3)*, Agilidade zero, Percepção 25 (+9)*, Força zero, Vitalidade 14 (+4), Espírito 13 (+3)

Reações: Vigor +4, Presteza ±0, Sabedoria +9*, Força de Vontade +3

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Intimidar (medo) +11, Observar (sentir poder, avistar, olfato, audição) +15, Discernimento +10

Vantagens: Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes, Olfato Apurado, Visão Noturna 2

Defeitos: Dever

Encantos: *Mudez, Evocar o Medo, Encanto de Contenção, Grilhões Mágicos*

Habilidades Especiais: Lançar Encantos, Terror, Sentido Extraordinário, Imobilidade

Habilidades Especiais Únicas

Lançar Encantos: O Espíro da Sentinela, não precisa usar gestos ou palavras de comando para lançar o encanto.

Terror: A perícia Intimidar (medo) da Sentinela funciona continuamente, mesmo quando ela não gasta ações para provocar pavor em seus oponentes. Ela permanece igual ao modificador de porte adicionado ao valor da perícia dividido por dois mais os dados, devendo, os jogadores devem jogar sua força de vontade contra o resultado da Sentinela, para verificar se ficaram aterrorizados. A qualquer momento a Sentinela pode utilizar sua perícia com força total.

Sentido Extraordinário: A Sentinela ganha um bônus de +5 ao utilizar a perícia Observar (sentir poder e avistar).

Imobilidade: O Espírito está preso na estátua Sentinela, dela não podendo sair.

Descrição

Os Espíritos aprisionados nas Sentinelas, quando vivos

foram grandes espíões ou batedores de Sauron, que como “agradecimento” decidiu prende-los nas estátuas Sentinelas, delegando a função de vigiar seus prédios.

Nas Sentinelas sempre há pelo menos dois Espíritos, que agem simultaneamente e com sincronia, portanto use sempre as estatísticas multiplicadas pela quantidade de Espíritos presos nas Sentinelas.

Estátua da Sentinela

Proteção: 8

Estrutura: 100

Tamanho: Imenso

Equivalente de NA: 15 (para cada Espírito aprisionado na Sentinela)

Descrição

As Estátuas das Sentinelas são talhadas em grandes blocos de pedra bastante resistente, sendo invulneráveis à armas comuns, podendo apenas sofrer danos por armas de cerco. Sempre são talhadas em figuras hediondas, com corpos de orcs ou homens monstruosos, com cabeças de abutres, serpentes ou qualquer outro animal ameaçador.

SOCIEDADE DOS LICANTROPOS

Segundo os sábios, os licantropos são monstros criados por Morgoroth durante a Primeira Era a partir de animais comuns. Eles são criaturas bestiais, que



serviam ao Grande Inimigo por medo. Após a derrota de Morgoroth, eles foram definhando aos poucos e ao final da Terceira Era apenas os Lobisomens ainda existem, pois foram criados por Sauron e receberam sua proteção.

Desta vez os sábios estão errados! Os licantropos foram espíritos animais de Valinor, corrompidos por Morgoroth. Quando chegaram na Terra-Media esses espíritos animais corruptos tomaram formas terríveis, como os Balrogs (espíritos do fogo). Eles então formaram uma sociedade aparte, mas sempre servindo a Morgoroth. Alguns anos depois Sauron criou os Lobisomens, mas estes eram tratados como seres inferiores, pois tinham sido criados por um ser inferior (Sauron) a partir de criaturas inferiores também (wargs), por isso os lobisomens nunca entraram na Sociedade dos Licantropos.

Quando Morgoroth criou os vampiros e suas diversas raças, os licantropos passaram a odiar essas criaturas, pois Morgoroth estava dando mais atenção aos vampiros. Com isso iniciou uma inimizade entre essas duas raças, mas existia uma quantidade muito maior de vampiros do que licantropos, pois isso os licantropos foram perdendo cada vez mais poder, pois os

vampiros passaram a eliminá-los aos poucos, sem deixar que Morgoroth soubesse (ou talvez Morgoroth sabia desses ataques, mas deixava acontecer para saber que raça era a mais poderosa).

Quando Morgoroth finalmente foi derrotado, Sauron tentou recrutar todos os licantropos e vampiros, mas teve pouco sucesso com os vampiros e nenhum sucesso com os licantropos, que se recusaram a servir um ser inferior a Morgoroth. Então, num acesso de fúria, Sauron destruiu diversos licantropos e vampiros que se recusaram a servi-lo, mas ouvem sobreviventes de ambos os lados.

Os licantropos vendo que seu número foi severamente reduzido e ainda estavam sem a proteção de seu senhor (Morgoroth), resolveram formar uma sociedade com os sobreviventes, pois individualmente eles seriam presas fáceis para o povo-livre e os servos de Sauron. Essa sociedade então se escondeu de todos. Dessa forma eles foram esquecidos pela maioria, e no anonimato eles foram adquirindo cada vez mais poder. No final da Terceira Era apenas alguns sábios e vampiros ainda lembram dos licantropos (salvo os Lobisomens que são conhecidos largamente), e mesmo estes acham que eles foram extintos durante a Segunda Era. E aí está o verdadeiro trunfo dos licantropos!

Raças de Licantropos

Nagah: Terríveis homens-cobra que servem como juizes e executores na sociedade dos licantropos. São criaturas de grande sabedoria e poder, e possuem o maior prestígio entre os licantropos, mas seu número foi bastante reduzido, sendo extremamente raro encontrar algum deles.

Homem-Rato: A raça mais desprezível de licantropos,

sendo a mais menosprezada (com exceção dos lobisomens), mas seus poderes únicos de se misturarem nas cidades e espelhar pragas terríveis são muito utilizadas pelos demais licantropos, e a quantidade de membros dessa raça chega a assustar a Sociedade dos Licantropos. Muitos acham que existem mais Homens-Ratos do que todas as demais raças de licantropos junto (tirando apenas os lobisomens)! Mesmo assim costumam ocupar as mais baixas posições na Sociedade dos Licantropos.

Homem-Tubarão: Essa raça é a que menos tem contato com os demais licantropos. Eles costumam viver no mar, sempre encurralando as embarcações do povo livre (principalmente dos Elfos), mas quando surge a necessidade eles ajudam como pode a Sociedade dos Licantropos. Seu poder dentro do mar é incontestável, e até mesmo os Nagah se aproximam com cuidado de um Homem-Tubarão quando estes estão em seu habitat natural.

Viúvas Negras: Uma das raças mais temidas dos licantropos! Essas terríveis aranhas gigantes (todas são fêmeas, e a forma como elas se reproduzem é um segredo conhecido apenas por elas) costumam viver como nômades indo de cidade em cidade. Ficam na cidade por algum tempo, até que seus apetites insaciáveis sejam descobertos. Nessa hora elas saem da cidade, causando a maior carnificina possível. Ao contrário dos outros licantropos, ela possui uma terceira forma, mas essa forma causa temor em todos que a conhecem. Ela pode virar centenas de pequenas aranhas, e com isso elas conseguem fugir com grande facilidade dos inimigos e espionar uma cidade com grande eficiência. Muitos castelos de reis importantes podem estar sendo espionados por essas criaturas terríveis. Elas também

costumam praticar a feitiçaria, sendo a mais eficiente nessas artes da Sociedade dos Licantropos (apesar de qualquer outro licantropo poder aprender a usar encantos).

Gulah: Os poderosos homens-ursos agem como os guerreiros dentro da sociedade dos licantropos. Poderosos e brutais, eles costumam devorar seus inimigos, mas infelizmente (ou felizmente pro povo-livre) eles foram bastante caçados, por causa desses hábitos, e seu número é bastante reduzido (é a segunda raça de licantropos com menor quantidade de membros, só perdendo para os Nagah). Apesar de poderosos, eles não costumam ser usados em assassinatos, pois não costumam ser sutis, e são normalmente usados em missões de destruição em massa (como a destruição de vilas inteiras!).

Poderes Comuns

Mudança de Forma: Os licantropos costumam ter duas formas. Uma é de uma animal do mesmo tipo dele, só que normalmente maior e mais imponente que uma espécime convencional. A segunda é conhecida como a forma guerreira, e costuma misturar a forma animal com a forma humana, dependendo de cada espécime. Alguns raros licantropos (como as aranhas) costumam ter uma terceira forma, mas estes são extremamente raros.

Corpo Animal Após a Morte: Quando um licantropo é morto, seu corpo fica da forma de um animal comum. Nenhum método conhecido é capaz de detectar um licantropo morto de um animal comum morto.

Senhor dos Animais: Após de sua presença imponente, um licantropo pode comandar os animais de sua espécime. Isso funciona como o encanto Comandar, mas serve apenas para os animais correspondendo à raça do licantropo (cobras

pra nagah, aranhas pra Viúvas Negras e assim por diante).

Linguagem das Feras: Cada licantropo pode se comunicar livremente com os animais correspondentes a sua raça, como o encanto Língua do Animais, mas só serve para aquele tipo de animal e está sempre ativo como uma Habilidade.

Nagah, Os Juizes

Forma de Cobra Gigante

Atributos: Porte 7 (± 0), Agilidade 13 (+3), Percepção 8 (+1), Força 18 (+6), Vitalidade 14 (+4), Espírito 13 (+3)

Reações: Vigor +7, Presteza +3, Sabedoria +1, Força de Vontade +3

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 11

Ordem: Nobre

Habilidades de Ordem: Aspecto Nobre, Deferência

Perícias: Escalar +11, Dissimulação (Ação Sorrateira, Esconder-se) +9, Sobrevivência (Variável) +7, Combate Desarmado: Construção +9, Combate com Armas: Armas Naturais +7, Intimidar (Medo) +8, Língua: Westron +5, Língua: Língua Negra +5, Nadar +7, Poliorcética +7, Rastrear (Trilhas de Odor) +8, Saber: Mágica +4

Defeitos: Ódio (Lamias)

Habilidades Especiais: Comprimir, Mudança de Forma, Corpo Animal Após a Morte, Senhor dos Animais, Linguagem das Feras, Arma Natural (Presas, 1D6+4), Apêndice Preênsil (Cauda)

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadio)

Saúde: 20

Equivalente de NA: 15

Forma Guerreira

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

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

Defesa: 15

Taxa de Deslocamento: 16

Ordem: Nobre

Habilidades de Ordem: Aspecto Nobre, Deferência

Perícias: Escalar +4, Dissimulação (Ação Sorrateira, Esconder-se) +8, Sobrevivência (Variável) +7, Combate Desarmado: Construção +7, Combate com Armas: Armas Naturais +7, Combate com Armas: Armas de Haste +7, Combate de Alcance: Arcos +5, Intimidar: Medo +10, Língua: Westron +5, Língua: Língua Negra +5, Nadar +6, Poliorcética +7, Rastrear (Trilhas de Odor) +8, Saber: Mágica +4, Correr +5

Defeitos: Ódio (Lamias)

Habilidades Especiais: Corpo de Cobra, Comprimir, Mudança de Forma, Corpo Animal Após a Morte, Senhor dos Animais, Linguagem das Feras, Arma Natural (Presas 1D6+4), Apêndice Preênsil (Cauda)

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis Sadio)

Saúde: 20

Equivalente de NA: 15

Habilidades Especiais Únicas

Corpo de Cobra: A Nagah possui, do abdômen para baixo, uma gigantesca cauda de cobra com cerca de 2 metros de comprimento. Graças a isso seu descolamento é metade do normal.

Descrição

Esses terríveis licantropos possuem duas formas. Na forma de Cobra Gigante ele parece com uma imensa serpente de aproximadamente 15 metros de comprimento. Possui as escamas negras ou marrons, e algumas raras vezes listras vermelhas lhe cobrem todo o corpo. Seu olhos são totalmente negros. Na Forma Guerreira a Nagah é ainda mais assustadora, se parecendo com uma Lamia (e muitos poderiam confundir ambos se não observar com bastante atenção), mas a Nagah tem a cauda maior e mais grossa, muitas vezes che-

gando a 10 metros de cauda. Também possuem os olhos totalmente negros, e as presas da Nagah são menor que das Lamia.

Historia

Os Nagah sempre foram os licantropos que Morgoroth mais gostou, pois eles eram poderosos na guerra e sábios em tempo de paz (a seu próprio modo, claro). Eram grandes líderes e os demais licantropos aceitavam de bom grado a liderança dos Nagah, o que facilitou bastante para O Grande Inimigo organizar as frentes de batalha feito de licantropos. Dês o início eles atuam como os líderes e juizes da Sociedade dos Licantropos, mesmo tendo licantropos mais poderosos que eles, os Nagah superam a todos em termos de liderança.

Quando os vampiros foram criados, os licantropos passaram a odiar esta raça, mas os Nagah vendo os Lamia, que era parecidos com eles, passou a odiar especialmente esta raça vampírica. A inimizade dessas duas raças é lendária, e grandes guerras já aconteceram no passado entre seus membros (normalmente as Lamia ganhava por causa da grande quantidade, mas individualmente as Nagah eram superiores). Essa rivalidade só cresceu com o passar dos anos. Quando O Grande Inimigo finalmente foi derrotado, e Sauron quase destruiu todos os licantropos, as Lamia acharam que os Nagah foram extintos.

Agora, no final da Terceira Era as Nagah estão poderosas ainda, apesar de seu numero limitado. Mas a liderança da Sociedade dos Licantropos é algo muito importante, principalmente agora que poucos acreditam em sua existência, e as Nagah podem tramar seus planos com maior liberdade.

Habitat

As Nagah vivem normalmente perto de rios ou em velhas

construções, onde cria seus servos e faz as reuniões da Sociedade dos Licantropos. Algumas Nagah importantes possuem homens-tubarão como guardião de seus refúgios, mas isso costuma ser raro. Nos abrigos das Nagah costumam ter uma área com uma grande mesa para as reuniões dos licantropos e um calabouço, onde suas presas ficam esperando serem devoradas.

Sociedade

As nagah são as verdadeiras líderes da Sociedade dos Licantropos, e são criaturas bastante sociáveis. Muitas vezes mantêm um conselho com membros das outras raças em seus refúgios, formando um conselho. Costumam ser extremamente justas na Sociedade dos Licantropos, ganhando assim ainda mais respeito dos demais licantropos. Muitas têm contato com outras forças das trevas, como Orcs e Feiticeiros.

Uso

As Nagah devem ser usadas com moderação devido ao seu número reduzido. Existe pouquíssimas nagah durante a Terceira Era. Elas também são poderosas, e pode destruir facilmente um grupo inteiro de heróis iniciantes ou mesmo intermediários. Nunca coloque as Nagah como simples inimigos a serem derrotados pelo herói. Elas são inteligentes e sempre buscam uma forma de

ganhar vantagem, mesmo contra inimigos nitidamente mais fracos que ela.

Guhal, Os Guerreiros Selvagens

Forma de Urso Gigante

Atributos: Porte 9 (+1), Agilidade 7 (±0), Percepção 6 (±0), Força 20 (+7), Vitalidade 18 (+6), Espírito 7 (±0)

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 14

Ordem: Bárbaro

Habilidades de Ordem: Marcha Pesada, Pictogramas

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais +6, Escalar +10, Intimidar (Medo)+6, Observa (Audição) +4, Correr +8, Sobrevivência (Variável)+6, Nadar +8, Língua: Westron +4, Língua: Língua Negra +3, Rastrear (Trilhas de Odor) +4

Defeito: Fúria de Batalha

Habilidades Especiais: Arma Natural (Garras, 2D6+2), Armadura (4), Abraço de Urso, Carga Possante, Mudança de Forma, Corpo Animal Após a Morte, Linguagem das Feras, Senhor dos Animais

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 25

Equivalente de NA: 20

Forma Guerreira

Atributos: Porte 9 (+1), Agili-

dade 8 (+1), Percepção 7 (±0), Força 20 (+7), Vitalidade 20 (+7), Espírito 7 (±0)

Reações: Vigor +7, Presteza +1, Força de Vontade +1, Sabedoria +1

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 12

Ordem: Bárbaro

Habilidades de Ordem: Marcha Pesada, Pictogramas

Perícias: Combate com Armas: Machado +7, Combate com Armas: Armas Naturais +6, Escalar +10, Intimidar (Medo) +6, Observa (Audição) +4, Correr +8, Sobrevivência (Variável) +6, Nadar +8, Língua: Westron +4, Língua: Língua Negra +3, Rastrear (Trilhas de Odor) +4

Defeito: Fúria de Batalha

Habilidades Especiais: Arma Natural (Garras, 2D6+2), Armadura (4), Abraço de Urso, Mudança de Forma, Corpo Animal Após a Morte, Linguagem das Feras, Senhor dos Animais

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis Sadios)

Saúde: 27

Equivalente de NA: 20

Descrição

Quando um Guhal assume a forma de urso gigante ele chega a medir aproximadamente 3,5 metros de altura e pesar até 450 kg. Seus pelos são totalmente negros, apesar de existir casos raríssimos de pelos cinzas. Possui garras grandes (muito maiores que de ursos normais) e as usam com grande ferocidade. Na forma guerreira o Guhal vira realmente uma máquina de matar. Chega a medir 3 metros de altura e pesar até 400kg. Os pelos são das mesmas cores que da forma de urso gigante e cobre todo seu corpo. Um observador desatento pode confundir a forma guerreira de um Guhal com um urso em pé, mas olhando para as pernas logo se nota que ela possui a mesma forma de pernas humanas e os pés também são humanos. Os dedos das mãos ficam maiores, como de humanos também, e



suas garras, apesar de não ficarem maior, ficam mais visíveis pela quantidade menor de pelos nas mãos. Muitos costumam carregar grandes machados em suas formas guerreiras, causando estragos devastadores.

Historia

Os Guhal sempre se destacaram como os maiores guerreiras da raça dos licantropos. Quando Sauron criou os Lobisomens, os Guhal vendo aquilo como uma afronta a todos os licantropos, e principalmente contra eles, já que os Lobisomens são físicos também, passou a desafiar constantemente diversos lobisomens para o combate. Muitos Guhal poderosos chamavam diversos lobisomens contra ele, humilhando toda a raça dos lobisomens. Algum tempo depois desses incidentes, Sauron vendo que seus soldados estavam sendo humilhados resolver criar diversos planos para assassinar os Guhal, e isso estava tendo sucesso. Diversos Guhal passou a desaparecer, e quando os Vampiros surgiram, o numero de Guhal passou a diminuir ainda mais.

Então as Nagah resolveram se intrometer nessa briga, fazendo com que o poderia dessas duas raças fosse forte o suficiente até mesmo para os planos de Sauron. O tempo passou e a guerra contra os Guhal e todos os demais licantropos verdadeiros aumentou até que Morgoroth caiu. Após a separação dos licantropos e a criação da Sociedade dos Licantropos, os Guhal ficaram em grande dívida com os Nagah, por estes terem ajudado eles em seu momento de maior necessidade. Hoje os Guhal protegem os Nagah com a própria vida, e com certeza as Nagah não teriam todo seu poder se não tivesse a proteção dos Guhal. E elas sabem disso.

Habitat

Quando não estão protegendo pessoalmente as Nagah, os Guhal costumam adotar uma caverna profunda qualquer como seu lar, atacando tudo e a todos ao redor de seu refugio, para que as feras e os homens saibam que ali é território proibido (apesar disso muitas vezes atrair heróis para a toca do Guhal. Mas os Guhal adora isso, pois os pobres heróis vão preparados para enfrentar um simples urso). Se uma Nagah precisar de sua proteção eles costumam viver no covil da Nagah.

Sociedade

Eles vivem na Sociedade dos Licantropos, e a Sociedade não iria sobreviver sem seu apoio bélico. São os mais fortes fisicamente dos licantropos verdadeiros que escaparam da extinção, por isso são de grande ajuda a todos os demais licantropos (principalmente as Nagah). Apesar de muitos considerarem eles como a espécie mais inferior dos licantropos, por serem menos inteligentes (pelo menos é o que eles pensam) e menos sutis, muitos os desprezam, mas nenhum tem coragem de dizer isso a eles, nem as Nagah, que certamente ficariam do lado de seus mais fieis guarda-costas.

Uso

Eles são os equivalentes aos tanques de guerra de um exercito. Apesar de bárbaros, eles não são burros como muitos acham, e sabem preparar armadilhas e emboscadas com grande facilidade. Colocar um grupo de heróis iniciante num confronto direto contra um Guhal é pedir pros heróis se matarem, pois o poder físico dos Guhal é algo impressionante. Apenas heróis poderosos podem desafiar um Guhal. Eles podem ser usados como guarda-costas de uma Nagah mais fraca fisicamente, dando grande dificuldade pros heróis eliminar a Nagah. Os heróis podem

também ser chamados para eliminar um simples urso que tem aterrorizado uma vila próxima, e chegando até a toca do urso eles tem uma surpresa nada agradável.

Viúvas Negras, As Feiticeiras

Forma de Aranha Gigante

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

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 24

Ordem: Mágico

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos, Especialidade Mágica (Feitiçaria)

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Presas) +7, Escalar +10, Intimidar (Medo) +8, Saltar +6, Observa (Avistar) +7, Correr +5, Dissimulação (Ação Sorrateira, Sombras) +8, Língua: Westron +8, Língua: Língua Negra +7, Língua: Quenya +4, Língua Sindarin +2, Saber: Mágica +8, Saber: Licantropos +10, Saber: Animais Cruéis +6, Debater +5, Persuadir +4

Encantos: *Rajada da Feitiçaria, Evocar Medo, Sentir Poder*

Vantagens: Visão Noturna 2

Habilidades Especiais: Mudança de Forma (Especial), Linguagem das Feras, Senhor dos Animais, Forma Animal Após a Morte, Armas Naturais (Garras, 1D6+2), Armas Naturais (Presas, 1D6+5), Teias Superiores (ver Aranhas Gigantes na pagina 28 do livro Animais Cruéis e Magia Prodigiosa), Veneno, Armadura (2)

Tamanho: Imenso (7 níveis de ferimento, 3 níveis Sádios)

Saúde: 15

Equivalente de NA: 15

Forma Guerreira

Atributos: Porte 10 (+2), Agilidade 12 (+3), Percepção 12

(+3), Força 12 (+3), Vitalidade 12 (+3), Espírito 14 (+4)

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

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 28

Ordem: Mágico

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos, Especialidade Mágica (Feitiçaria)

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Presas) +7, Escalar +10, Intimidar (Medo) +8, Saltar +6, Observar (Avistar) +7, Correr +5, Dissimulação (Ação Sorrateira, Sombras) +8, Língua: Westron) +8, Língua: Língua Negra +7, Língua: Quenya +4, Língua: Sindarin +2, Saber: Mágica) +8, Saber: Licantropos +10, Saber: Animais Cruéis +6, Debater +5, Persuadir +4

Encantos: *Rajada da Feitiçaria, Evocar Medo, Sentir Poder*

Vantagens: Visão Noturna(x2)

Habilidades Especiais: Mudança de Forma (Especial), Linguagem das Feras, Senhor dos Animais, Forma Animal Após a Morte, Armas Naturais (Garras, 1D6+2), Armas Naturais (Presas, 1D6+5), Teias Superiores, Veneno, Armadura (2), Terror

Tamanho: Grande(6 níveis de ferimento, sendo 2 Sadios)

Saúde: 15

Equivalente de NA: 15

Bando de Aranhas Venenosas

Nesta forma as aranhas são como as aranhas comuns descritas na página 64 do livro *Animais Cruéis e Magia Prodigirosa*, mas agem em perfeita harmonia, pois a Viúva Negra é na verdade todas as aranhas. Apesar de matando as aranhas, isso possa ferir a Viúva Negra, para matar a Viúva Negra é necessário destruir todas as aranhas, sendo que a Viúva Negra vira uma aranha pra cada ponto de Saúde que ela ainda tiver, contando todos os níveis de ferimento da forma Guerreira. Ou seja, uma Viúva Negra sem nenhum ferimento se transforma num bando de 90 aranhas venenosas, e normalmente ela coloca imediatamente para algumas aranhas fugir, para não correr o risco de serem destruídas.

Mas essa transformação é muito demorado. Demora cerca de 1 minuto para ela acontecer, e durante esse tempo a Viúva Negra fica completamente imóvel, sendo muito perigoso usar esse poder na frente dos adversários, mas ainda é uma excelente forma de escapar de seus inimigos. Nessa forma a Viúva Negra é incapaz de lançar encantos, mas ela ainda continua podendo se comunicar com outras aranhas e comandá-las. Nessa forma ela também não pode falar, a não ser

com outras aranhas.

Habilidades Especiais Únicas

Mudança de Forma: Ao contrário dos outros licantropos, a Viúva Negra tem 3 formas diferentes. Duas delas são comuns a outros licantropos, mas a uma delas é especial. É a que ela se transforma em diversas pequenas aranhas venenosas (descritas na página 64 do livro *Animais Cruéis e Magia Prodigirosa*).

Veneno: As Viúvas Negras possui um veneno letal que pode ser aplicado atrás de suas presas. O veneno tem as seguintes características: Tipo: Ferimento; Tempo de Ação: 30 segundos; Potência: NA+12; Tratamento: NA+12; Efeito: 2D6+2 pontos de dano; Efeito Secundário: Nenhum; Estágios: 10.

Descrição

As Viúvas Negras possui três formas distintas. Na forma de aranha gigante ela se parece com uma aranha gigante normal. A única diferença é que ela é muito maior que uma. Ela é do tamanho de uma aranha da prole de *Laracna*. É algo realmente aterrador, porém sua forma mais assustadora é a guerreira. Nessa forma ela parece uma aranha com o tronco humano, de onde sai suas diversas patas. O corpo é fino como de uma mulher magra e tem a bunda das aranhas comuns, só que muito grande, o que fica bastante desproporcional com o resto do corpo. Seu rosto é totalmente bizarro, tendo 2 olhos humanos totalmente negros, com mais dois olhos de aranha logo acima. De sua boca sai duas grandes presas, que ela usa pra devorar suas vítimas e injetar seu poderoso veneno. Sua terceira forma é a de diversas pequenas aranhas venenosas. Durante a transformação do bando de aranhas venenosas, a pele da Viúva Negra fica se mexendo, como se diversas aranhas tentasse



sair do seu corpo. Se ela for ferida com força pequenas aranhas cai mortas do seu corpo. Quando finalmente ela vai se transformar, sua forma se dissolve numa massa de pequenas aranhas venenosas.

Historia

Quando as Viúvas Negras finalmente nasceram na Terra-Mórdia, ate mesmo os demais licantropos olharam assustados para elas, pois possuía a forma mais hedionda de todos. Todos se afastavam delas, menos os Nagah, que viam ela como excelentes ferramentas para deixar a sociedade dos licantropos mais forte. Quando os vampiros surgiram, elas foram muito utilizadas para espionar eles, para assim saber o que eles estavam tramando. Graças a elas, muitos ataques vampiricos foram detidos contra os licantropos.

Mesmo quando os demais licantropos foram deixados de lado por Morgoroth, as Viúvas Negras ainda eram utilizadas, pois suas habilidades de espionagem eram inigualáveis. Quando seu senhor caiu e Sauron destruiu diversos vampiros e licantropos, as Viúvas Negras perderam apenas uma pequena quantidade de membros, pois usaram seus poderes de se transformar em diversas aranhas para fugir. Isso fez com que o numero delas, mesmo durante a Terceira Era fosse maior que a maioria dos licantropos (só perde em numero de membros pros Homens-Ratos).

Agora elas são usadas como as espãs da Sociedade dos Licantropos. Normalmente os Nagah enviam uma única Viúva Negra para uma cidade importante, pois mais de uma chamaria muito atenção, pois seus apetites por carne viva são vorazes.

Habitat

Elas costumam viver em masmorras e cavernas, pois gostam de viver na escuridão.

Normalmente quando resolvem sair de seus covis manda uma certa quantidade de aranhas para diversos locais, assim espionando os principais habitantes da cidade. Algumas, que estabelecem refúgios nas florestas costumam criar aranhas gigantes e algumas vezes chegam ate mesmo a ter aliados entre a prole de Laracna, e alguns dizem que existe diversas Viúvas Negras em Cirith Ungol, fazendo companhia a Laracna.

Sociedade

Elas vivem normalmente vidas solitários. Comunicam-se apenas com a Sociedade dos Licantropos quando estas precisam de algum favor delas. Algumas vezes elas podem dividir uma cidade com algum homem-rato, mas isso costuma ser raro. Quando vivem afastados das cidades costumam criar aranhas gigantes também, escravizando essas criaturas e usando elas em seus planos maléficis.

Uso

Caso os jogadores fossem chamados para alguma cidade importante, onde haja uma suspeita de espões na corte, eles iriam enfrentar um grande problema caso esse espão fosse uma Viúva Negra. Descobrir sobre ela seria algo muito difícil, e eliminar uma das criaturas seria pior ainda. Outra situação seria se os heróis fossem chamados para acabar com aranhas gigantes que estavam realizando ataques às vilas próximas. Eles podem pensar que se trata de uma Prole de Laracna organizando os ataques, mas chegando mais a fundo eles descubrem que é algo muito mais perigoso e vil.

Homens-Ratos, Os Portadores da Peste

Forma de Ratazana

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

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 3

Ordem: Gatuno

Habilidades de Ordem: Pés Ligeiros Esconder-se nas Sombras

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais +5, Língua: Westron +5, Língua: Língua Negra +2, Correr +6, Dissimulação (Esconder-se) +8, Escalar +7, Nadar +4, Observar +5, Rastrear (Trilhas de Odor) +4

Vantagens: Visão Noturna 2, Furtivo

Habilidades Especiais: Mdança de Forma, Linguagem das Feras, Senhor dos Animais, Vira Animal Após a Morte, Armas Naturais(Presas, 1D6-2), Portador da Praga

Tamanho: Miúda (3 níveis de ferimento)

Saúde: 6

Equivalente de NA: 10

Forma Guerreira

Atributos: Porte 7 (±0), Agilidade 12 (+3), Percepção 10 (+2), Força 12 (+3), Vitalidade 12 (+3), Espírito 10 (+2)

Reações: Vigor +7, Presteza +4, Força de Vontade +2, Sabedoria +2

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 6

Ordem: Gatuno

Habilidades de Ordem: Pés Ligeiros, Furtivo

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais +5, Combate com Armas: Espadas +6, Língua: Westron +5, Língua: Língua Negra +2, Correr +6, Dissimulação (Esconder-se) +8, Escalar +7, Nadar +4, Observar +5, Rastrear (Trilhas de Odor) +4

Vantagens: Visão Noturna 2, Furtivo

Habilidades Especiais: Mudança de Forma, Linguagem das Feras, Senhor dos Animais, Vira Animal Após a Morte, Armas Naturais(Presas, 1D6-2), Portador da Praga, Apêndice Prênsil(Cauda)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento, 1 nível Sadio)

Saúde: 16

Equivalente de NA: 10

Habilidades Especiais Únicas

Portador da Praga: Sempre que um homem-rato morder alguém e der mais de um de dano a vítima deve fazer imediatamente um teste de Vigor contra NA 15. Se passar nada acontece, mas se falhar a vítima é infectado por uma doença terrível e contagiosa. Qualquer pessoa que entrar em contato com um infectado deve fazer um teste de Vigor contra NA 8 a cada 30 minutos de contato. Uma pessoa infectada deve fazer um teste de Vigor contra NA 13 por dia. Se tiver sucesso a pessoa fica com uma penalidade de -2 em todos os testes. Se falhar no teste além da penalidade de -2 a vítima perde um ponto de Vitalidade e Força, quando qualquer um dos dois atributos chegarem a 0 a vítima morre. A única forma de se curar é recebendo tratamento avançado numa Casa de Cura, mas existe boatos de elixires que também oferecem a cura.

Descrição

Na forma de ratazana o homem-rato se parece com uma espécie comum, sendo apenas um pouco maior que um animal convencional. Essa forma costuma ser usada para espelhar doenças e espionar seus inimigos. Na forma guerreira ele se parece com um rato humanóide forte coberto de pelos negros com uma cauda segmentada. Seu rosto assustador parece de um imenso rato, com finas presas.

Historia

Criados por Morgoroth para disseminar pragas terríveis aos homens, esses terríveis licantropos são desprezadas até mesmo pelos seus irmãos licantropos, com exceção das Nagah que trata todos os licantropos com respeito, pois sabe que todos tem sua função. Por causa desse tratamento os homens-ratos sempre costumam demonstrar grande respeito aos Nagah. Durante a Primeira Era Morgoroth costumava mandar diversos homens-ratos, em direções opostas com o objetivo de espalhar sua praga, assim minando o poder do povo-livre, e deixando-os ainda mais assustados.

Quando Morgoroth caiu, os homens-ratos já sabiam dos planos de Sauron, por isso eles fugiram imediatamente, alertando alguns outros licantropos. Por não ter sido dizimados por Sauron, seu número de sobreviventes foi muito maior do que os outros licantropos. E suas capacidades de passar despercebido entre as cidades dos homens ajudou também a manter o grande número de homens-ratos, mesmo durante a Terceira Era. O seu número é tão grande em relação aos outros licantropos, que muitos dizem que existe mais homens-ratos do que todas as outras raças juntas! Hoje eles fazem parte da Sociedade dos Licantropos, mas mantém uma espécie de Sociedade dos Homens-ratos, onde eles tramam seus planos maléficos de espalhar a sua praga para toda a Terra-Média.

Habitat

Costumam viver próximo das cidades dos homens, nos locais mais sujos possíveis, evitando assim visitantes indesejados. Alguns também vivem em pântanos, mas esses são exceções. Costumam manter contato constante uns com os outros, e normalmente existe um covil de 2~8 homens-ratos

agindo em conjunto, pois eles encontram poder agindo em conjunto. Muitos vivem nos covis das Nagah e outros mantêm contato com as terríveis Viúvas Negras.

Sociedade

Eles fazem parte da Sociedade dos Licantropos, mesmo que as maiorias dos demais licantropos os achem desprezíveis. Eles costumam ocupar apenas baixos postos, mas sua lealdade é alta para os demais licantropos, principalmente com as Nagah que tratam eles com respeito. Eles também fundaram uma sociedade à parte, chamada de Ninho dos Ratos. Essa sociedade é composta apenas de homens-ratos, que é altamente estruturada, tendo diversos postos. Eles se dividem em covis de 2~8 homens-ratos, tendo normalmente um líder, um vice-líder e um executor, porém outros cargos podem existir.

Eles também mantêm contato com os Nagah, com quem costuma prestar favores e com as Viúvas Negras, para trocar informações. As Viúvas Negras não evita o contato com os homens-ratos, ao contrário das outras raças de licantropos, por isso costumam ter boas relações uns com os outros.

Uso

Os homens-ratos da adversários perigosíssimos por causa da praga que eles costumam proliferar. Os heróis podem ser chamados para acabar com esses terríveis causadores de praga, e quem sabe descobrir uma nova forma de cura. Eles também podem ter que negociar com os elfos para ajuda-los a realizar a cura. Como costumam andar em bando e são extremamente unidos, a morte de um homem-rato pode trazer sérios problemas pros assassinos.

Homens-Tubarões, Os Guerreiros dos Mares

Forma de Tubarão Branco

Atributos: Porte 8 (+1), Agilidade 7 (±0), Percepção 8 (+1), Força 21 (+7), Vitalidade 24 (+9), Espírito 10 (+2)

Reações: Vigor +9, Presteza +1, Força de Vontade +2, Sabedoria +2

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 12

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Guerreiro Nato

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +6, Observar (Olfato) +10, Sobrevivência (Mares) +6, Nadar +14, Rastrear (Trilhas de Odores) +8, Língua: Westron +5, Língua: Língua Negra +2, Intimidar (Medo) +5, Saber: Mares +6, Dissimulação (Esconder-se) +4

Habilidades Especiais: Mudança de Forma, Linguagem das Feras, Senhor dos Animais, Forma Animal Após a Morte, Pele de Tubarão (pagina 63 do livro Animais Cruéis e Magia Prodigiosa), Frenesi de Sangue (pagina 63 do livro Animais Cruéis e Magia Prodigiosa), Arma Natural (Mordida, 3D6+4) Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimento, 2 níveis Sadios)

Saúde: 31

Equivalente de NA: 20

Forma Guerreira

Atributos: Porte 8 (+1), Agilidade 7 (±0), Percepção 8 (+1), Força 19 (+6), Vitalidade 20 (+7), Espírito 10 (+2)

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

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: 12/6

Ordem: Guerreiro

Habilidades de Ordem: Guerreiro Nato, Golpe Rápido 1

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Mordida) +6, Combate com Armas: Armas de Haste +8, Combate Desarmado: Briga +4, Observar (Olfato) +10, Sobrevivência (Mares) +6, Nadar +14, Rastrear (Trilhas de

Odores) +8, Língua: Westron +5, Língua: Língua Negra +2, Intimidar (Medo) +5, Saber (Mares) +6, Dissimulação (Esconder-se) +4

Habilidades Especiais: Mudança de Forma, Linguagem das Feras, Senhor dos Animais, Forma Animal Após a Morte, Pele de Tubarão (pagina 63 do livro Animais Cruéis e Magia Prodigiosa), Frenesi de Sangue (pagina 63 do livro Animais Cruéis e Magia Prodigiosa), Arma Natural (Mordida, 3D6+4)

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 26

Equivalente de NA: 20

Descrição

Sua forma de tubarão branco é algo realmente impressionante! A criatura tem 7 metros de comprimento e chega a pesar 700 kg. Seus imensos dentes chega a ser maior do que os das espécimes comuns, causando danos devastadores. Na forma guerreira ele se parece um humanoíde comum, mas suas mãos e pés possuem nadadeiras e eles têm brânquias, apesar de respirar fora da água também. Sua cabeça é igual de um tubarão branco comum, sempre amostrando seus dentes.

Historia

Os terríveis licantropos tubarão são terríveis quando encontrados dentro do mar. Nos oceanos seu poder é inacreditável, e costuma ser temido por todos. Desde o inicio eles sempre provocaram medo nos navegantes e muitas embarcações elficas já sumiram no oceano por causa desses monstros. Graças a seus domínios serem no mar, eles não foram tão caçados como os demais licantropos, por isso ainda existe um bom numero desses monstros. Quando a Sociedade dos Licantropos foi fundada, os homens-tubarões foram os que menos se ligaram a ela. Apesar de sempre ajuda-la quando neces-

sário, não costuma se relacionar muito com demais licantropos, preferindo a companhia de sua própria raça ou mesmo dos tubarões. Mas quando necessário eles agem a favor da Sociedade com grande fervor, demonstrando habilidades físicas que supera muitos Guhal!

Habitat

Os mares da Terra-Média costumam adotar navios afundados ou grandes complexos subterrâneos aquáticos, onde muitas vezes tem locais longe da água, para os eventuais prisioneiros. Esses refúgios são evitados por todas as criaturas, e apenas tubarões que servem ao homem-tubarão andam livremente pela área. Algumas vezes os terríveis Kraken Marinho entra nesses domínios para expulsar o homem-tubarão e o confronto costuma ser sangrento. Apesar de normalmente o homem-tubarão perde, eles costumam voltar em bandos para destruir o Kraken Marinho.

Sociedade

Estas criaturas são bastante territoriais, e sempre que um homem-tubarão entra no domínio do outro eles devem prestar homenagens. Mas isso é mais uma tradição formal, pois mesmo que um homem-tubarão entre no domínio de outro sem avisar nada não costuma haver briga, mas isso costuma ser uma grande falta de etiqueta entre eles. Mas eles são unidos, e sempre que um homem-tubarão tem seu covil ameaçado ele costuma achar ajudar para defender seu refugio. Muitos tem tubarões como servos, e normalmente é a companhia que eles mais costumam ter.

Uso

A busca por embarcações afundadas ou mesmo tesouros perdidos costuma levar heróis para o encontro dos homens-tubarões. Isso da uma grande desvantagem pros heróis, pois vão enfrentar o inimigo em seu

habitat natural. Mas se eles conseguirem derrotar o homem-tubarão e seus servos normalmente os heróis voltam com grandes tesouros, mas lembre-se que um homem-tubarão costuma chamar outros da sua raça quando vê seu refugio sendo ameaçado!

TREPADEIRAS ASSASSINAS

Atributos: Porte 4 (±0), Agilidade 1 (-3), Percepção 3 (-1), Força 4 (±0), Vitalidade 16 (+5), Espírito 0 (-6)

Reações: Vigor +5, Presteza -1, Força de Vontade ±0, Sabedoria ±0

Defesa: 7

Taxa de Deslocamento: 0

Perícias: Nenhuma

Habilidades Especiais: Armadura (5), Camuflagem, Imobilidade, Veneno (pólen venenoso: Tipo: inalação; Ação: 1 rodada; Potência: +15; Tratamento: +15; Efeito: Paralisia – a vítima não poderá se mexer por 2d6 rodadas; Efeito Secundário: 6d6 de dano; Estágios: 12 – primeiro o efeito primário, depois onze rodadas com o efeito secundário)

Tamanho: Descomunal (8 Níveis de Ferimento, 4 níveis Saios)

Saúde: 16

Equivalente de NA: 10

Descrição

Esta planta parece uma trepadeira e em alguns casos, uma samambaia comum, somente muito maior que o normal, mas ela exara um pólen mortalmente venenoso.

História

As Trepadeiras Assassinas são plantas comuns, mas têm esta diferença por terem um veneno mortal, muitos exploradores e viajantes humanos

quanto elfos, bem como muitos orcs, foram mortos por esta temível planta, mas que não têm qualquer relação com as forças do mal.

Habitat

Elas habitam as florestas úmidas da Terra-Média, como Fangorn, Floresta das Trevas ou qualquer outra região, geralmente prendem-se nos galhos das árvores e descem até o chão formando um imenso tapete.

Sociedade

Geralmente são encontradas em grande quantidade em uma determinada área, cerca de 5 ou 6 plantas.

Uso

Elas são uma excelente punição para o grupo de jogadores, já que são demoradas para se matar e têm um veneno muito forte, e também podem ser um bom desafio para aqueles que se embrenharem muito fundo em alguma floresta.

VERME VORAZ

Atributos: Porte 3 (-1), Agilidade 6 (±0), Percepção 2 (-2), Força* 16 (+5), Vitalidade* 16 (+5), Espírito 2 (-2)

Reações: Vigor* +5, Presteza ±0, Força de Vontade -1, Sabedoria -1

Defesa: 10

Taxa de deslocamento: 12

Perícias: Combate com Armas: Armas naturais (mordida) +5, Combate Desarmado: Constricção +5, Intimidar +4, Sobrevivência (Subsolo) +5

Habilidades Especiais: Escavação, Veneno, Arma Natural (mordida, 2d6+5), Comprimir, Armadura (10)

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis sadios)



Saúde: 21

Equivalente de NA: 10

Habilidades Especiais Únicas

Escavação: O Verme Voraz escava o subsolo, que é seu habitat, deixando uma rede de túneis, que são usados pelo seu ninho. Enquanto cava o Verme Voraz se movimenta a um quarto de sua taxa de deslocamento normal.

Veneno: Ao morder a vítima o Verme Voraz a contamina com o seu veneno, que possui a seguinte ação: Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 1 rodada; Potência +10; Tratamento +10; Efeito: um nível de ferimento inteiro; Efeito secundário: metade de um nível de ferimento; Estágios: 6.

Comprimir: O Verme Voraz agarra e comprime a vítima com um ataque bem sucedido, provocando 1d6+5 de dano por rodada. É preciso o sucesso num teste de força contra a NA 16 para se libertar do Verme Voraz.

Descrição

Estas bestas hediondas estão espalhadas por todo o Leste da Terra-Média, principalmente em Mordor. Eles parecem um cruzamento entre uma larva gigante e uma serpente inchada sem pele; eles não têm olhos,

apenas fileiras de uma pele rosa-acinzentada pálida ao redor de uma mandíbula parecida com a de uma barracuda. Em sua maioria possuem em torno de 1,80m de altura por 2,00m de comprimento.

Eles vivem em ninhos de aproximadamente 10 outros vermes. Eles cavam grandes túneis em baixo da terra que às vezes são usados por orcs para criar seus esconderijos.

WARLOCKS

Warlock Inferior

Raça: Variável

Atributos: Porte 13 (+3), Agilidade 5 (±0), Percepção 8 (+1) Força 5 (±0), Vitalidade 7 (±0), Espírito 13 (+3)

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: de acordo com a raça

Ordens: Warlock, Mágico e quaisquer outras (exceto mago)

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos (3), Santuário

*Warlocks podem ser de mais de uma ordem assim como outras ordens também podem ser Warlocks (exceto magos do conselho branco, a não ser que sejam corrompidos).

Habilidades Raciais: De acordo com a raça.

*Elfos não podem ter Luz interior, A arte e Trato com animais.

Perícias: Combate com Armas +4, Cura (tratar ferimentos) +3, Discernimento +1, Inquirir (Interrogar) +4, Intimidar (majestade) +3, Debater +2, Jogos +3, Persuadir (engambelar) +4, Montar (cavalo) +2, Esquadrinhar +1, Observar (avistar) +2, Combate de Alcance +5, Trovar (canções de poder) +5, Língua: Westron +3, Língua: Sindarin +1, Língua: Kuzdhul +1, Língua: Órquico +1, Língua: Língua Negra +1, Saber: Região (Domínios) +3, Saber: História

(Homens) +1, Saber: História (Elfos) +1, Saber: História (Anões) +1

Vantagens: *De acordo com a raça. *Ao seu critério.

Defeitos: *De acordo com a raça ou a critério do narrador.

Encantos: *Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Criar Luz, Raio, Clarão Ofuscante, Romper Grilhões, Atear Fogo, Centelhas Ardentes, Extinguir Fogo, Destruição, Voz de Persuasão, Alterar Matizes, Sombra de Dissimulação.*

Tamanho: Depende da raça

Saúde: 7

Coragem: 4

Renome: Variável

Corrupção: Por número de feitiços conhecidos.

Fadiga e Níveis de Vitalidade: *De acordo com a raça do Warlock

Equipamentos e Acessórios: Cajado, Espada Longa e quaisquer outros objetos característicos da raça, da situação ou a critério do narrador.

Equivalente de NA: 15

*No caso de um Warlock Hobbit, substitua a espada longa por uma curta.

Warlock Médio

Raça: Variável

Atributos: Porte 15 (+4), Agilidade 7 (±0), Percepção 10 (+2), Força 7 (±0), Vitalidade 9 (+1), Espírito 15 (+4)

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

Defesa: 10

Taxa de

Deslocamento: de acordo com a raça

Ordens: Warlock, Mágico e quaisquer outras (exceto mago)

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos(7), Santuário

*Warlocks podem ser de mais de uma ordem assim

como outras ordens também podem ser Warlocks (exceto magos do conselho branco, a não ser que sejam corrompidos).

Habilidades Raciais: De acordo com a raça.

*Elfos não podem ter Luz interior, A arte e Trato com animais.

Perícias: Combate com Armas +6, Cura (tratar ferimentos) +5, Discernimento +3, Inquirir(Interrogar) +6, Intimidar (majestade) +5, Debater +4, Jogos +5, Persuadir (engambelar) +6, Montar (cavalo/falcão do inferno) +4, Esquadrinhar +3, Observar (avistar) +4, Combate de Alcance +7, Trovar (canções de poder) +7, Westron +4, Língua: Sindarin +2, Língua: Kuzdhul +2, Língua: Órquico +2, Língua: Língua Negra +2, Saber: Região (Domínios) +1, Saber: História (Homens) +2, Saber: História (Elfos) +2, Saber: História (Anões) +2

Vantagens: *De acordo com a raça. *Ao seu critério.



Defeitos: *De acordo com a raça ou a critério do narrador.

Encantos: *Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Criar Luz, Raio, Clarão Ofuscante, Romper Grilhões, Atear Fogo, Centelhas Ardentes, Extinguir Fogo, Destruição, Voz de Persuasão, Alterar Matizes, Sombra de Dissimulação, Rajada de Feitiçaria, Exibição de Poder, Evocar o Medo, Exclusão, Projeter a Voz, Projétil Flamejante, Modelar o Fogo, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Encanto de Contenção, Domínio das Formas, Grilhões Mágicos, Voz de Comando.*

Tamanho: Depende da raça

Saúde: 9

Coragem: 5

Renome: Variável

Corrupção: Por número de feitiços conhecidos.

Fadiga e Níveis de Vitalidade:

*De acordo com a raça do Warlock

Equipamentos e Acessórios: Cajado, Espada Longa e quaisquer outros objetos característicos da raça, da situação ou a critério do narrador.

Equivalente de NA: 20

*No caso de um Warlock Hobbit, substitua a espada longa por uma curta.

Warlock Superior

Raça: Variável

Atributos: Porte 17 (+5), Agilidade 9 (+1), Percepção 12 (+3), Força 9 (+1), Vitalidade 11 (+2), Espírito 17 (+5)

Reações: Vigor +2, Presteza +3, Força de Vontade +5, Sabedoria +5

Defesa: 11

Taxa de Deslocamento: de acordo com a raça

Ordens: Warlock, Mágico e quaisquer outras (exceto mago)

Habilidades de Ordem: Lançar Encantos(11), Santuário

*Warlocks podem ser de mais de uma ordem assim como outras ordens também podem ser Warlocks (exceto magos do

conselho branco, a não ser que sejam corrompidos).

Habilidades Raciais: De acordo com a raça.

*Elfos não podem ter Luz interior, A arte e Trato com animais.

Perícias: Combate com Armas +8, Cura (tratar ferimentos) +7, Discernimento +5, Inquirir(Interrogar) +8, Intimidar (majestade) +7, Debater +6, Jogos +7, Persuadir (engambelar) +8, Montar (cavalo/falcão do inferno) +6, Esquadrinhar +5, Observar (avistar) +6, Combate de Alcance +9, Trovar (canções de poder) +9

Westron +5, Língua: Sindarin +3, Língua: Kuzdhul +3, Língua: Órquico +3, Língua: Língua Negra +3, Saber: Região (Domínios) +2, Saber: História (Homens) +3, Saber: História (Elfos) +3, Saber: História (Anões) +3

Vantagens: *De acordo com a raça. *Ao seu critério.

Defeitos: *De acordo com a raça ou a critério do narrador.

Encantos: *Encanto de Ruína, Estilhaçar Armas Brancas, Criar Luz, Raio, Clarão Ofuscante, Romper Grilhões, Atear Fogo, Centelhas Ardentes, Extinguir Fogo, Destruição, Voz de Persuasão, Alterar Matizes, Sombra de Dissimulação, Rajada de Feitiçaria, Exibição de Poder, Evocar o Medo, Exclusão, Projeter a Voz, Projétil Flamejante, Modelar o Fogo, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Encanto de Contenção, Domínio das Formas, Grilhões Mágicos, Voz de Comando, Mudez, Divisar, Criar Nevoeiro, Urdidura da Névoa, Esquecimento, Linguagem da Mente, Desorientação, Poder da Terra, Ler o Coração, Fender, Palavra de Comando, Mão do Mago, Máscara do Mago.***Tamanho:** Depende da raça

Saúde: 12

Coragem: 6

Renome: Variável

Corrupção: Por número de feitiços conhecidos.

Fadiga e Níveis de Vitalidade:

*De acordo com a raça do Warlock

Equipamentos e Acessórios: Cajado, Espada Longa e quaisquer outros objetos característicos da raça, da situação ou a critério do narrador.

Equivalente de NA: 25

*No caso de um Warlock Hobbit, substitua a espada longa por uma curta.

Descrição

Warlocks são grandes mágicos e magos que detêm grande conhecimento arcano e poder mágico. Ele podem ter uma longevidade que depende da raça do Warlock, que inclui todas as raças hominídiadas* (de tamanho P e M). Estes poderosos praticantes de feitiçaria servem ao Inimigo, que lhes oferece conhecimentos ocultos em troca da utilização de seus poderes. Alguns Warlocks mais poderosos mantêm suas próprias fortalezas, com seus próprios servos.

História

Quando Sauron foi levado a Númenor como prisioneiro, sabe-se que ele logo corrompeu o Rei, e alguns númenorianos. Muitos dos corrompidos eram praticantes de magia ou mestres de conhecimentos ocultos, que por sua vez ficaram mais ávidos por conhecimentos do que antes. Após a queda de Sauron, os poucos Warlocks que os serviam fugiram rapidamente para não caírem junto com seu mestre sombrio, e fundaram seus próprios domínios escravizando criaturas mais fracas para servirem aos seus propósitos maléficos.

Habitat

A maioria dos Warlocks vivem em seus próprios domínios, que podem variar desde torres altas a grandes castelos, com grandes masmorras habitados por seres tão desprezíveis quanto os seus mestres.

Qualquer um que se atreva a entrar nos domínios de um Warlock, geralmente não escapa, e os que o fazem viram o principal alvo do mestre arcano.

Sociedade

Os Warlocks em geral são solitários, não gostam de companhia inteligente, vivem cercados apenas por seus servos que são geralmente espertos o suficiente para não se rebelar ou não o fazem por serem burros demais.

Casualmente um Warlock pode se juntar a outro por um objetivo em comum, mas estas alianças nunca duram muito tempo, e quase sempre terminam com a morte de um. Os servos de um Warlock variam entre orcs, uruk-hai, trolls e ocasionalmente alguns dos restantes da prole de Ungoliant.

Uso

Um feiticeiro como um Warlock não é um feiticeiro qualquer. Não é a toa que ele detem o título de Warlock, e isto significa que ele é poderoso, até mesmo para aventureiros experientes. Os Warlocks podem ser muito mais poderosos do que você estima ao olhar o Guia de Criação de Warlocks, por isso utilize-os com muito cuidado e moderação. As fichas de criação de Warlocks, servem apenas para auxiliar na criação de um, não para te dar uma análise do poder deles (que depende de como você o criar). Lembre-se também de que Warlocks nunca lutam sozinhos, então modere na criação de um "Warlock Superpoderoso", pois ele pode ficar excessivamente forte com seus aliados.

WYVERN

Atributos: Porte 4 (± 0), Agilidade 11 (+2), Percepção 10

(+2), Força 14 (+4)*, Vitalidade 12 (+3)*, Espírito 7 (± 0)

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

Defesa: 12

Taxa de Deslocamento: 12

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (garras, dentes e ferrão) +8, Combate de Alcance +6, Intimidar (medo) +5, Observar (ouvir) +12

Habilidades Especiais: Arma Natural (garras, 1d6+4), rma Natural (dentes, 1d6), rma Natural (ferrão, 2d6), Ataques Múltiplos (garras, dentes e ferrão), Sentido extraordinário (audição), Vôo, Veneno (*Tipo:*



ferimento; Tempo de Ação: 1 minuto; Potência: +10; Tratamento: +10; Efeito: 2d6 de dano; Efeito Secundário: 1d6 de dano; Estágios: 2)

Tamanho: Grande (6 níveis de ferimento, 2 níveis sadios)

Saúde: 16

Equivalente de NA: 10

Habilidades Especiais:

Ataque Sônico: Os Wyverns quando tentam atacar uma presa e não conseguem, por ela esta muito agitada ou defender-se bem, recorrem a esta habilidade como forma de

atordoar a vítima antes de envenená-la. O Wyvern emite um grito extremamente agudo em forma de cone que cobre uma área de cerca de 8m, todos os alvos que estiverem neste cone deverão ser bem sucedidos num teste resistido entre o sucesso no teste de Combate de Alcance do Wyvern e Vigor do alvo, seguindo todas as outras regras de efeitos de atordoamento (páginas 231 e 232 do Livro Básico).

Descrição

A criaturas possui uma cabeça parecida com a de um leão, com uma grande juba negra, mas orelhas grandes e pontudas viradas para trás, olhos fundos e escuros, um focinho ósseo, boca como a de um cachorro grande, com presas grandes e fortes.

Possui grandes asas coriáceas que se estendem a partir de seus membros dianteiros. Ela possui patas traseiras poderosas e uma cauda semelhante a de um escorpião

História

Os Wyverns são seres criados a partir de fontes de feitiçaria, não foram formados a partir da vontade de um feiticeiro, mas sim dos efeitos de seus feitiços, que contaminaram as criaturas próximas e formaram este terrível monstro.

Habitat

Elas habitam nas grandes montanhas do oriente e Harad, embora raramente possam ser encontradas dentro dos salões de Moria, principalmente nas partes mais altas, próximas aos cumes das montanhas.

Uso

Elas são um desafio razoável, se confrontadas sós, mas se os heróis enfrentarem um bando ou se você quiser utilizar

um bando de orcs do oriente montados em Wyverns fique a vontade, mas tenha em mente que seus jogadores irão sofrer em dobro.

ZUMBIS

Atributos: Porte 6 (± 0), Agilidade 6 (± 0), Força 8 (+1)*, Vitalidade 10 (+2)*, Percepção 6 (± 0), Espírito 4 (± 0)

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

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 6

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (mordida) +8, Combate Desarmado (briga) +8, Intimidar (medo) +6, Sobrevivência (masmorras) +6, Rastrear (trilha de odor) +4, Língua: entender westron +3, Língua: entender língua negra +4

Habilidades Especiais: Sorvedouro, Armas Naturais (mordida, 1d6), Vigor dos Mortos, Fedor, Queimado pela luz do sol

Saúde: 11

Equivalente de NA: 5 (bando de 4)



Habilidades Especiais

Sorvedouro: O Zumbi, tenta alimentar-se da carne de suas vítimas, mas para conseguir isso ele deve ser bem-sucedido em um teste de combate desarmado. Caso consiga a vítima perde 3 ponto de vitalidade, o Zumbi ainda pode tentar ser bem sucedido num teste de agarra, onde ele fica mordendo a vítima até que ela consiga superar o Zumbi num teste de força resistido.

Armas Naturais: O Zumbi sendo bem-sucedido em um teste de agarrar pode efetuar o ataque de mordida, que causa 1d6 de dano mais o modificador de força, um sucesso superior faz com que o Zumbi utilize a habilidade sorvedouro contra a vítima.

Vigor dos Mortos-vivos: Os Zumbis sofrem apenas metade do dano de ataques físicos e se recuperam de ferimentos cinco vezes mais rápido do que o normal. Além disso, eles não possuem níveis de fadiga, não precisando fazer testes de vigor para resistir ao cansaço.

Fedor: Os Zumbis exalam um odor horrível de suas carnes podres, sempre que alguém personagem chegue pelo menos a 6 metros de distância de um deles, ele vai precisar fazer um teste de vigor NA 10, caso não passe ele sofre uma penalidade de 2, cumulativa para cada Zumbi presente nesta área.

Queimado pela luz do

dia: Sempre que for tocado pela luz do Sol o Zumbi recebe 1d6 pontos de dano por rodada de exposição.

Descrição

Os zumbis são cadáveres cuja as almas foram aprisionadas em seus corpos putrefatos através de mágicas sombrias e sinistras. Esses autômatos irracionais cambaleiam e cumprem as ordens de seu criador, sem medo ou hesitação. Eles não são agradáveis de

se ver. Retirados de suas covas, muito decompostos e parcialmente consumidos pelos vermes, eles vestem os farrapos que restam de suas roupas de sepultamento. Um enorme e pesado cheiro de morte paira no ar ao seu redor

História

Durante os anos de terror de Morgoth, muitos dos seus servos mais fanáticos pereceram com o fim dos seus dias, então como presente o grande Senhor do Escuro lhes deu de presente a vida eterna em seus próprios corpos. Mas ele como sempre cruel aprisionou suas almas em seus corpos putrefatos, passando a servir-lhe apenas como guardas das salas escuras de suas masmorras temíveis.

Os Zumbis, foram desprovidos de suas inteligências, brigando por consumir a vida de suas vítimas, mordendo suas carnes. Eles exalam um odor terrivelmente nauseante de carne podre, recém saída de sua cova.

Habitat

Os Zumbis vivem geralmente em cemitérios das terras do leste, guardando a entrada das torres dos senhores aliados de Sauron, assim como os arredores de suas fortalezas e suas masmorras. Eles preferem lugares úmidos e frios, protegidos do sol que lhes queima como o fogo.

Sociedade

Os zumbis compartilham a companhia de outras criaturas sepultadas ao seu redor, apesar de agirem juntos não se importam nenhum pouco com seus semelhantes.

Uso

Os zumbis são excelentes sentinelas para guardar a entrada de torres e covis de adversários poderosos ou grandes tesouros amaldiçoados perdidos há muito tempo que trouxeram a discórdia entre as suas antigas civilizações.

ANIMAIS DA TERRA

BALEIAS CORCUNDAS

Atributos: Porte 6 (± 0), Agilidade 7 (± 0), Percepção 9 (+1), Força 22 (+8)*, Vitalidade 23 (+8)*, Espírito 5 (± 0)

Reações: Vigor +8*; Presteza +1, Sabedoria +1, Força de Vontade ± 0

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 12

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (mordida, cauda) +9, Observar (Avistar, Ouvir) +5, Sobrevivência (Mares) +6, Nadar +15, Saltar +7

Habilidades Especiais: Necessidade de Ar, Armadura (16), Arma Natural (mordida, 5d6+8), Arma Natural (cauda, 4d6+1)

Tamanho: Descomunal (8 níveis de ferimento, 4 níveis sadio)

Saúde: 31

Habilidades Especiais Únicas

Necessidade de Ar: As Baleias Corcundas respiram ar. Se não conseguirem retornar à superfície a cada 30 minutos, ela começa a se afogar.

Descrição

A Baleia Corcunda é, entre todas as baleias, a mais maciça e menos esbelta. Talvez devido às suas linhas, consideradas pouco hidrodinâmicas, ela seja tão lenta. Ela passa a maior parte de sua vida ao longo das costas, onde geralmente é caçada para se extrair óleo.

Ela se alimenta de plâncton, pequenos crustáceos e cardu-

mes de pequenos peixes, geralmente só atacam os navios para se defender.

BALEIAS ORCAS

Atributos: Porte 6 (± 0), Agilidade 12 (+3), Percepção 9 (+1), Força 22 (+8)*, Vitalidade 23 (+8)*, Espírito 6 (± 0)

Reações: Vigor +8*, Presteza +3, Sabedoria +1, Força de Vontade +1

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 24

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (mordida) +9; Observar (Avistar) +5; Sobrevivência (Mares) +6; Nadar +15; Rastrear (trilha de odor) +7

Habilidades Especiais: Feroz, Arma Natural (mordida 3d6+8)

Tamanho: Descomunal (8 níveis de ferimento, 4 níveis sadio)

Saúde: 31

Descrição

A Orca é um animal extremamente voraz, que não hesita em atacar grandes mamíferos marinhos. Ela gosta de brincar com suas vítimas antes de matá-las. Seu habitat é o alto mar do oeste e norte da Terra-Média.

CAMELOS

Atributos: Porte 4 (± 0), Força 13 (+3)*, Agilidade 8 (+1), Vitalidade 11 (+2)*, Espírito 4 (± 0), Percepção 5 (± 0)

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

Defesa: 11

Taxa de deslocamento: 10

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (coice, mordida) +3, Intimidar (poder) +1, Correr +8, Sobrevivência (deserto) +7

Habilidades Especiais: Armas Naturais (mordida, 1d6), Armas Naturais (coice, 1d6+2), Resistente: calor (só recebe metade da penalidade por estar em temperatura quente), Sede (recebe um modificador de +7 para resistir a fadiga por falta de água)

Tamanho: Grande (6 Níveis de Ferimentos, 2 níveis Sadios)

Saúde: 14

Descrição

Os camelos são animais de clima quente e desértico como o de Harad, eles são muito resistentes à sede e ao calor sendo assim excelentes animais de transporte e guerra no ambiente desértico. Os camelos eram usados pelos Variags como montaria em suas guerras, embora não tão rápidos e fortes quanto os cavalos os camelos se usados em seu clima original são tão úteis quanto seus primos os cavalos.

LEÕES

Atributos: Porte 10 (+2), Força 14 (+4), Agilidade 5 (± 0), Vitalidade 12 (+3), Espírito 5 (± 0), Percepção 8 (+1)

Reações: Vigor +4, Presteza ±0, Sabedoria +2, Força de Vontade +2

Defesa: 10

Taxa de Deslocamento: 10

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (garras, presas) +5, Dissimulação (ação sorrateira) +6, Sobrevivência (florestas) +4, Observar (olfato, avistar) +6, Saltar +5, Rastrear (olfato) +3, Intimidar (poder) +5

Habilidades Especiais: Armas Naturais (mordida, 2d6+2), Armas Naturais (garras, 2d6), Feroz (defendendo território,

quando cercado e quando caça), Astuto

Tamanho: Médio (5 níveis de ferimento)

Saúde: 16

Descrição

Leões são animais de savanas (como em alguns pontos de Harad), eles são muito fortes e resistentes. Diferente do que muitos pensam eles são também animais lentos, isso mesmo animais lentos, sua habilidade de caça só e capas graças ao trabalho de dissimulação deles e de seu trabalho

em grupo (leões caçam em grupo), nessas caçadas eles levantam suas caldas para avisar aos outros do grupo onde estão. As chances de se encontrar com um leão são poucas já que eles dormem mais de 17 horas por dia, eles normalmente só são vistos durante suas caçadas. Algumas pessoas consideram os leões como símbolos de honra e coragem, os leões são animais majestosos e perigosos, são vistos por muitos como o rei dos animais, tudo isso graças ao enorme porte dele.



SAURON, O SENHOR DO ESCURO

Sauron Gortaur; Sauron, O Terrível; Sauron, O Maia; O Senhor dos Anéis; O Senhor Escuro, O Olho sem Pálpebra.

Raça: Do Outro Lado do Mar (originalmente um Maia de Aulë)

Habilidades Raciais: Imutabilidade (não sofre os efeitos de enfermidades ou do envelhecimento, embora pareça envelhecer muito lentamente), Vigor dos Mortos Vivos (não precisa comer e beber, não sofre fadiga devido a cansaço, recebe apenas metade do dano de ataques físicos e recupera-se cinco vezes mais rápido dos ferimentos), Terror (sua perícia Intimidar funciona continuamente a meia potência 19, ou 23 se estiver envergando o Elmo do Terror, todos personagens que o enfrentarem tem de fazer um teste de Força de Vontade contra esse valor de NA por rodada para resistir ao medo), Existência ligada ao Anel (Sauron não pode ser morto permanentemente enquanto o Um Anel existir. Se seu corpo físico for destruído, vagará como um espírito desgarrado até reunir poder para criar uma nova forma, mas se o Um Anel perecer ele também morrerá), Hálito Negro (Equivalente a habilidade dos Nazgûl, mas o Teste de Vontade para resistir tem NA 30), Sentir Anéis de Poder (Sua existência ligada aos Anéis de Poder permite detectar a presença dos Anéis quando usados, recebendo um bônus de +8 para o encanto Sentir Poder para os Anéis).

Atributos: Porte 30 (+12)*, Agilidade 20 (+7), Percepção 22 (+8), Força 18 (+6), Vitalidade 19 (+6), Espírito 20 (+7)*

Reações: Vigor +6, Presteza +8, Força de Vontade +12, Sabedoria +12*

Defesa: 17

Taxa de Deslocamento: 12

Ordem: Artífice (Joalheiro), Guerreiro (Hordas de Morgoth), Mestre de Sabedoria (Conselheiro de Ar-Pharazon em Númenor), Nobre (Senhor de Mordor), Mágico (Feiticeiro), Capitão, Mago.

Evoluções: 200

Habilidades de Ordem: Defêrência, Cortesão, Domínio (Mordor), Aspecto Nobre, Calejado de Batalha, Arma Preferencial (Maça), Trabalho Expedido, Obra Prima, Encantamento, Refúgio (Barad - dur), Expertise (Anéis de Poder), Reservado, Virtude dos Valar: Melkor (+2 nos testes de Intimidar e +1 nos testes de Persuadir e jogadas envolvendo feitiçaria), Ar de Comando, Liderança, Tática, Lançar Encantos 15, Método de encantamento (Canção, Runas), Especialidade Mágica (feitiçaria), Golpe Final, Sentir Poder, Poder dos Magos, Domínio da Magia, Conservação, Escritas Antigas, Tesouro em Pergaminhos 4, Perito em Magia (Comando), Santuário 2, Poder do Santuário, Coração de Mago, Golpe Rápido 2, Evasão, Guerreiro Nato, Ardores da

Devoção, Imponente, Lançar Encantos de Mago 15

Perícias: Combate com armas: Maças +20, Combate de Alcance: Encantos +10, Avaliar +12, Curar +15, Discernimento +14, Língua: Sindarin +12, Língua: Quenya +12, Língua: Westron +12, Língua: Adúnaico +10, Língua: Língua Negra +22, Língua: Haradrim +12, Língua: Sakali +12, Língua: Dialeto do Sul +10, Língua: Dialeto Orientais +10, Língua: Rohan +10, Língua: Silvestre +7, Saber: Raça (Maia) +12, Saber: Reino (Númenor) +10, Saber: Reino (Mordor) +18, Saber: Anéis de Poder +22, Saber: História (Homens) +14, Saber: História (Elfos) +12, Saber: Raça (Orcs) +15, Saber: História (Terra-Média) +20, Saber: Grupo (dunedain) +7, Saber: Grupo (os cinco Magos) +15, Saber: História (Gondor) +15, Saber: Reino (Gondor) +10, Saber: Reino (Arnor) +10, Saber: Reino (Harad) +15, Saber: Reino (Eriador) +10, Saber: Reino (Rhovanion) +10, Saber: Reino (Floresta das Trevas) +15, Alvenaria +14, Metalurgia (Joalheiro, Armeiro, Fabricante de Armaduras) +26, Debater (Barganhar, Parlamentar) +24, Inquirir (Interrogar, Conversar) +14, Inspirar +10, Intimidar (Medo, Tortura) +26, Observar (Audição, Avistar) +30, Persuadir (Engambelar, Cativar) +24, Correr +10, Ofício (Olaria) +10, Poliorcética (Liderança de Unidade,

Defesa) +12, Trovar (Cantar: Canção dos Ainur) +15, Disfarce +15, Avaliar +14, Ofício: Elixires +12, Ofícios: Mágica +20.

Encantos: *Todos os Encantos do Jogo. Encantos de Feitiçaria com bônus de +2 nas jogadas devido a sua Especialidade Mágica.*

Vantagens: Comando 4, Mestre, Eloqüente, Lindo (perde esta vantagem depois da queda de Númenor), Dádiva das Línguas, Melífluo, Visão Noturna 2, Posição 4, Severo, Sábio, Ambidestro 2, Corajoso, Corpo Fechado, Curioso, Esquiva, Forte, Resistente, Tesouro 5, Ouvidos Aguçados, Olhos Penetrantes, Destemido, Saque Rápido, Posição 4, Recuperação Rápida, Incansável, Cabo de Guerra 3, Cauteloso, Maestria com Armas (Maça).

Defeitos: Arrogante, Ganancioso, Ódio (Homens do Oeste, Elfos, Anões), Orgulhoso, Teimoso.

Tamanho: Grande (6 níveis de Saúde, 2 sadios)

Saúde: 25

Coragem: 9

Renome: 65 (+12)

Corrupção: 30+

Equipamentos: Elmo do Senhor do Escuro, Armadura Negra, Maço do Senhor do Escuro, O Um Anel

Equivalente de NA: 50

Elmo do Senhor Escuro: Um elmo de aço Obra Prima de tamanho grande que cobre toda a cabeça com um desenho único e simulando a antiga coroa de Morgoth. Ele possui Absorção de Dano 14 para a cabeça e é praticamente indestrutível pelas armas normais. O seu usuário têm NA +2 em todos testes da Perícia Observar devido a proteção cobrir toda a face. Seu poder é Evocar o Medo (adicione +8 na perícia Intimidar) nos inimigos e seus aliados. Em batalha é a ruína das armas do inimigo devido

aos feitiços Estilhaçar Armas Brancas que afetam quaisquer armas que toquem o portador do elmo. Armas encantadas têm direito a um teste resistido contra NA 12 com os seus respectivos bônus de encantamento na jogada para evitar a destruição. Devido ao seu tamanho só pode ser usado por criaturas grandes.

Armadura Negra: Uma armadura de placas de Aço Obra Prima de tamanho grande forjada pelo próprio senhor escuro. Possui Absorção de Dano 14 para o corselete ou 15 se for usada a armadura completa mas com -1 em testes de Agilidade. A armadura esta imbuída com o feitiço Sombra do Medo, que ao ser usada com o Elmo intensifica o alcance do Evocar Medo. Possui também o Encanto de Proteção dificultando as jogadas de ataque feitas contra o seu usuário em -3. Devido ao seu tamanho só pode ser usada por criaturas grandes.



Maça do senhor Escuro:

Uma grande e pesada maça de guerra obra prima, com cravos de aço e cabeça de metal. É uma maça de tamanho troll que causa 2d6+10 pontos de dano e só pode ser usada por criaturas grandes ou com Força 12 ou maior e mesmo assim com redutor de -3 nas jogadas. É encantada com Estilhaçar e Estilhaçar Armas Brancas, quebrando escudos e armas usadas para bloqueá-la, além do Encanto de Ruína que adiciona um bônus de +5 nos testes de ataques contra os "Povos Livres".

O Um Anel: Nas mãos de Sauron, o Um Anel permite o uso da mágica Comandar sem nenhum teste de fadiga, também adiciona um bônus de +8 em Porte, Força de Vontade e Intimidar, e torna todos seus encantos 100% mais poderosos. Aguça sua audição fornecendo +4 em testes da Perícia Observar (Audição). Permite entender os idiomas de todos que servem a sombra como se tivesse no mínimo 5 graduações na perícia da língua apropriada. Ele também revela todas as coisas feitas no passado e no presente com os outros anéis, e do mesmo modo revela os corações e pensamentos dos usuários dos anéis menores e permite usar o Comandar sobre qualquer um que esteja usando um dos outros anéis, e estes ficam sujeitos a uma penalidade de -5 em seus testes de Vontade.

História

Um Maia é conhecido acima de todos os outros devido ao seu grande mal, como as histórias da Terra-média relatam. Este é Sauron, cujo nome significa o "abominável". Sauron, o Senhor Escuro, que uma vez fora um Maia de Aulë o Ferreiro, foi chefe dos servidores e eventual sucessor de Morgoth.

Nas Eras da Escuridão, enquanto Melkor governava em Utumno, e nas Eras das Estre-

las, enquanto Melkor estava acorrentado pelos Valar, Sauron governou o reino maligno de Angband. Ao retorno de seu mestre, e através de todas as Guerras de Beleriand antes de Melkor ser jogado no Vazio, Sauron foi seu maior general. Ele também foi chamado de Gorthaur o Cruel, e viveu mais do que qualquer outro Maia que serviu Melkor. Muitas foram as guerras e holocaustos através das Eras das Lâmpadas, Árvores, Estrelas e Sol que Sauron sobreviveu. Após o terror da Primeira Era do Sol, é dito que Sauron apareceu na Segunda Era em uma bela forma e assumiu o nome Annatar, "senhor dos presentes". Eventualmente, quando fez a si mesmo Senhor dos Anéis, seu espírito maligno foi revelado e a guerra, como uma sombra escura, novamente cobriu a Terra-média.

Na Queda de Númenor o corpo de Sauron foi destruído. Mas seu espírito fugiu para Mordor e pelo poder do Um Anel ele fez uma nova forma para si, embora não mais pudesse parecer belo. Desde então ele tomou a forma do Senhor Negro e tornou-se um terrível guerreiro com uma armadura negra sobre uma pele negra e tinha olhos terríveis e encolerizados. Mas mesmo esta forma foi destruída ao final da Segunda Era quando Mordor caiu e o Um Anel foi tomado de sua mão. Mas, tão grande era o poder do espírito de Sauron, que na Terceira Era novamente tomou forma. Seu espírito tornou-se manifesto pelo poder da feitiçaria em um grande olho sem pálpebra. Como o olho de todos os grandes gatos caçadores da floresta, montanhas e planícies feito um, e inteiramente maligno, era aquele Olho que estava cercado por uma chama mortal e envolto em trevas. Mas mesmo esta forma dependia do poder que estava no Um Anel, e, na guerra que encerrou a Terceira Era, o Anel foi destruí-

do. Mais uma vez, e finalmente, o espírito de Sauron foi levado para as sombras e nunca mais este Maia reapareceu.

HABILIDADES ESPECIAIS

Devorar

A criatura é capaz de devorar de uma vez só um oponente agarrado

Efeitos: Caso obtenha sucesso num teste de agarrar, a criatura é capaz de realizar um ataque extra, sem penalidades, com sua cabeça para engolir a vítima que deverá ser pelo menos duas categorias de tamanho inferior. Uma vez engolido a vítima sofrerá 3d6 + modificador de Força do monstro e 1d6+6 por rodada, pelo ácido do estômago da criatura.

Para a vítima escapar é preciso tirar 2 níveis de ferimento do monstro com uma arma pequena.

Pré-Requisito: Arma Natural

Restrições: Incorpóreo

Corpo de Cobra

A criatura possui da metade de seu abdômen para baixo uma cauda de cobra que dificulta o seu movimento, mas ajuda em situações de combate. Esta é uma forma de Apêndice Prêensil (pág 79 do livro Animais Cruéis e Magia Prodígiosa), mas tem como empecilho o deslocamento reduzido.

Efeito: A criatura tem seu deslocamento básico diminuído a metade, mas ela pode usar sua cauda como um apêndice prêensil, capaz de atacar e agarrar coisas. A sua conta possui os mesmo valores de Força e Agilidade, e da uma ação extra, que pode incluir o ataque.

Complementos: Ataques Múltiplos, Armas Naturais.

Pré-requisitos: Força 1+, Agilidade 1+.

Restrições: Incorpóreo, Carga Possante, Velocidade, Pisotear.

Courosa de Espinhos

O corpo da criatura é coberto por espinhos, que podem ser feitos de ossos, escamas ou outros materiais. Com essa couraça de espinhos a criatura pode se defender de atacantes e ainda utilizar seu corpo como armas

Efeito: Qualquer pessoa que tentar atingir a criatura usando seu próprio corpo(socos, chutes...) sofre 1D6+2 de dano. Além disso a manobra Agarrar da criatura causa 1D6+2 de dano por causa dos espinhos que perfuram a carne de sua presa. Armas de tamanho médio e grande evita que o atacante se machuque nos espinhos.

Restrições: Incorpóreo.