Senhor dos Anéis

Palavras de Poder e Runas de Força

O Grimório da Terra-Média

SUMÁRIO

CAPÍTULO UM : O Grimório da Terra-Média : Encantos e Feitiços.3

CAPÍTULO DOIS : Elixires.....15

CAPÍTULO TRÊS : Itens Mágicos e Heróicos.....23

CAPÍTULO QUATRO : Anéis de Poder.....30

CAPÍTULO CINCO : Ordens Mágicas.....33

Fichas de Personagens.....43

O Grimório da Terra-Média

Encantos e Feitiços

Encantos

Encanto	Tempo	Alcance	Duração	NA	Custo	Método	Especialidade
Abençoar Plantas	3	15 metros *	Especial	7	1	Padrão, Canção	Plantas
Agilidade do Gato	1	Si Mesmo	1 min*	10	1	Padrão, Canção	Animais
Amolecer Terra e Pedra	Especial	Especial	Concentração	10	2 Requisito	Padrão, Canção, Runas	Ar, Animais, Água
Andar nas Sombras	1 rodada	Si Mesmo	1 min *	12	2 Requisito	Padrão, Habilidade	Animais
Animar Corda	1	Toque	1*	10	2 Requisito	Padrão	Nenhuma
Antipatia	3rodadas	Especial	Especial	12	3 Requisito	Runas	Animais
Apagar Letras-da-Lua	1 min	Si Mesmo	Permanente	7	1 Requisito	Padrão, Runas, Habilidade	Nenhuma
Ar de sufoco	1	1,5 metros *	Especial	11	2	Padrão, Canção	Ar
Área Nula	3	100 m de raio	1 min *	15	3	Padrão	Nenhuma
Arma Abençoada	2	Toque	1 min *	10	1	Padrão	Fogo Secreto
Arma Mágica	1	Toque	1 min *	10	1	Padrão, Runas, Canção	Nenhuma
Armadura/Escudo Mágico	1	Toque	1 min *	10	2	Padrão, Runas, Canção	Nenhuma
Ataque Certeiro	1	Si Mesmo	Instantânea	10	2	Padrão	Nenhuma
Audição Remota	5 min	Especial	Concentração	10	2 Requisito	Padrão, Canção	Nenhuma
Aumentar Tamanho	2	Si Mesmo	2 *	18	3 Requisito	Padrão, Runas	Nenhuma
Aura do Herói	1 min	Si Mesmo	Especial	12	2 Requisito	Padrão, Canção	Fogo Secreto
Banquete de Heróis	1	Toque	1 hora *	8	1 Requisito	Padrão, Canção	Nenhuma
Brilho de Valinor	2	15 metros *	Especial	17	3 Requisito	Padrão	Fogo Secreto
Cancelar Encantamento	2	Especial	Instantânea	12	3 Requisito	Padrão, Runas, Canção	Fogo Secreto
Casaco do Mago	1	Si Mesmo	1h *	8	1	Padrão	Nenhuma
Cativar	1	Especial	Instantânea	5	1	Padrão	Nenhuma
Ciclone	10 min	1,5 metro	1 min *	15	2 Requisito	Padrão, Runas, Canção	Ar
Circulo de Proteção	2	Si Mesmo	2 *	15	1 Requisito	Padrão, Runas	Nenhuma
Circulo Mágico Contra o Mal	3rodadas	Especial	1 rodada *	12	2	Padrão	Fogo Secreto
Comunhão com a Nature-za +	2	Si Mesmo	Instantânea	10	2	Padrão	Animais, Água
Cone Glacial	1	6 metros	Instantânea	12	1 Requisito	Padrão, Runas	Ar e Tempes-tade
Congelar	1 min	5 pés *	Especial	10	1	Padrão	Água
Dar Força	1 min	Toque	Especial	10	1 Requisito	Padrão	Fogo Secreto
Despertando a Árvore	1	2 metros *	Especial	8	2	Padrão	Nenhuma
Diminuir Tamanho	2	Si Mesmo	2 *	18	3 Requisito	Padrão, Runas	Nenhuma
Encantamento de Esperança	2	Aliados do Mágico	2 *	12	1	Padrão, Canção	Fogo Secreto
Encanto de Agilidade	1	Toque	1 rodada *	10	1	Padrão	Nenhuma
Encanto da Composição	1	Toque	Permanente	10	2	Padrão	Nenhuma
Encanto de Força	1	Toque	1 rodada *	10	1	Padrão	Nenhuma

Encanto de Percepção	1	Toque	1 rodada *	10	1	Padrão	Nenhuma
Esfera de Proteção	2	Si Mesmo	1 rodada *	15	2 Requisito	Padrão, Runas	Nenhuma
Explosão de Som	2	1 metro *	Especial	15	2	Padrão	Nenhuma
Flama de Undun	2	Si Mesmo	Especial	15	3 Requisito	Padrão	Fogo Secreto
Forma de Fogo	2	Si Mesmo	1d6	13	1 Requisito	Padrão	Fogo
Incendiar Armas	2	Toque	1 min *	8	1 Requisito	Padrão, Runas	Fogo
Língua dos Espíritos	2	Si Mesmo	1 min *	7	1	Padrão, Habilidade	Nenhuma
Localizar Água	1	15 metros *	Concentração	10	1	Padrão, Canção	Água
Mordendo a Madeira	1	Toque	10 min *	8	1	Padrão	Madeira
Poder	2	3 Metros	Especial	15	1 Requisito	Padrão	Ar
Punho do Mago °	1	1,5*	Instantânea	12	2 Requisito	Padrão	Nenhuma
Purificação de Água	1 min	Toque	Especial	7	1 Requisito	Padrão, Canção	Água
Purificação do Ar	1	Instantânea	10 min *	8	1	Padrão, Canção	Ar
Raio de Gelo	2	15 metros *	Instantânea	12	1 Requisito	Padrão	Água
Realçar Dano	1	Si Mesmo	1 Turno	10	2	Toque	Nenhuma
Reflexo de Água	2	Si Mesmo	1 min *	10	1 Requisito	Padrão, Canção, Runas	Água
Sedução	3	1 metro *	1*	15	2 Requisito	Padrão, Canção	Nenhuma
Velocidade	2	Toque	1 rodada *	15	3	Padrão	Nenhuma
Ver o Invisível	2	Si Mesmo	1 min *	7	1	Padrão, Habilidade	Espírito
Voz Amplificada	1	Si Mesmo	1	7	1	Padrão, Canção, Habilidade	Nenhuma
Sedução	3	1 metro *	1 rodada *	15	2 Requisito	Padrão, Canção	Nenhuma
Tranqüilizar	1	2 metros *	1 *	10	2	Padrão, Canção, Habilidade	Nenhuma
Velocidade	2	Toque	1 rodada *	15	3	Padrão	Nenhuma
Ver o Invisível	2	Si Mesmo	1 min *	7	1	Padrão, Habilidade	Nenhuma
Voz Amplificada	1	Si Mesmo	1 rodada	7	1	Padrão, Canção, Habilidade	Nenhuma

Feitiços

Encanto	Tempo	Alcance	Duração	NA	Custo	Método	Especialidade
Alma dos Mortos	1 min	6,5 metro *	2 min *	13	3 Requisito	Padrão, Canção, Runas	Feitiçaria
Ar de Veneno	2	2 metros *	Especial	10	2 Requisito	Padrão	Feitiçaria
Cegueira	1 rodada	Toque	1 min *	12	2	Padrão, Canção, Runas	Feitiçaria
Dor	2	3 metros *	1 min *	12	2	Radrão	Feitiçaria
Encanto de Aprisionamento	1	Toque	1 dia *	15	3 Requisito	Padrão, Habilidade	Feitiçaria
Falsa Amizade	1 min	Visão	Especial	15	2 Requisito	Padrão, Canção	Feitiçaria
Prender Espírito	1 hora	Toque	Especial	18	3 Requisito	Padrão, Canção, Runas	Feitiçaria
Semente da Morte	30 min	Toque	Especial	20	5 Requisito	Padrão	Feitiçaria
Zumbi	3rodadas	Toque	Permanente	15	2 Requisito	Padrão	Feitiçaria

* Por Ponto de Porte
º Encanto referente ao filme “A Sociedade do Anel” no Livro de Referência p56
+ Encantos que só podem se utilizados em florestas

ENCANTOS

Abençoar Plantas

Tempo de Execução: 3
Alcance: 15 metros por ponto de Porte
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 7
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, Canção
Especialidade: Plantas
Efeito: Faz com que as plantas dentro da área cresçam mais rápido e mais fortes pelo resto de sua fase de crescimento ou até a colheita. O rendimento da safra é duplicado.

Agilidade do Gato

Tempo de Execução: 1
Alcance: Si próprio
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opções de encanto
Método: Padrão, Canção
Especialidade: Animais
Efeito: Com esta magia, os movimentos do mágico se tornam mais graciosos e velozes. Ela dobra o deslocamento do encantador e também concede um bônus de +2 em testes de Presteza.

Amolecer Terra e Pedra

Tempo de Execução: 1 rodada (para terra) / 2 rodadas (para pedra)
Alcance: 3 m², 1m de profundidade
Duração: Concentração (máximo de um minuto por ponto de Porte)
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Requisito: Quaisquer outros três encantamentos da especialidade Ar, Animais ou Água
Método: Padrão, Canção ou Runas
Especialidade: Ar, Animais, Água
Efeito: Este encantamento poderoso pode fazer com que a própria pedra vira argila, a terra molhada lama e a terra seca areia ou pó.

Andar nas Sombras

Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Si próprio
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 12
Custo: 2 opções de encanto
Requisito: *Domínio das Formas*
Método: Padrão, Habilidade
Especialidade: Animais
Efeito: Este encanto é muito útil e apreciado pelos Gatunos e Espiões. Ele pode fazer com que o personagem entre numa sombra e saia em outra próxima (o alcance é de 3m por ponto de Porte). Para usar este encanto o herói precisa estar num local escuro. Se o personagem investir mais uma opção de encanto, ele poderá levar consigo uma criatura para cada 5 pontos de Porte. As criaturas precisam segurar alguma parte do corpo do personagem.

Animar Corda

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Requisito: *Mão do Mago*
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Com este encanto, o mágico é capaz de animar uma corda. A corda deve ter no máximo 5m de comprimento e 5 cm de espessura. A corda encantada irá agir do modo que o mágico designar, seja se enroscando em inimigos ou se movimentando. Caso a corda se enrosque em um inimigo, ele poderá fazer um teste resistido de Força com a corda para se soltar (nesse caso conta a força da corda como 20) contra um NA de 15 para ambos. Quando o efeito acabar, a corda parará de fazer qualquer coisa que esteja fazendo e voltará a ser uma corda normal.

Antipatia

Tempo de Execução: 3 rodadas
Alcance: 7,5 m + 1,5 m por ponto de Porte
Duração: 2 horas para cada 5 pontos de Porte
NA de Fadiga: 12
Custo: 3 opções de encantamento
Requisito: *Encanto de Ruína*, o personagem precisa pertencer a ordem dos Magos
Método: Runas
Especialidade: Animais
Efeito: Com este poderoso encantamento, o mago pode fazer com que um local passe a repelir a entrada de um certo tipo de criaturas. As criaturas do tipo escolhido que quiserem adentrar no local encantado precisam fazer um teste de Força de Vontade NA 15. E caso passem no teste, poderão entrar mas o encanto ainda faz com que elas sofram uma penalidade de -2 em todas as ações, e a cada duas horas que a criatura passar no local ela deverá fazer um novo teste, e caso venha a falhar neste novo teste ela irá tentar sair do local o mais rápido possível.

Apagar Letras-da-Lua

Tempo de Execução: 1 min para cada 10 letras
Alcance: Si mesmo
Duração: Permanente
NA de Fadiga: 7
Custo: 1 opção de encanto
Requisito: *Traçar Letras-da-Lua*
Método: Padrão, Runas, Habilidade
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este pequeno encanto, o mágico pode apagar quaisquer Letras-da-Lua que ele mesmo tenha traçado. As inscrições devem ter como serem lidas para poderem ser apagadas (mas elas não precisam ser lidas).

Ar de Sufoco

Tempo de Execução: 1
Alcance: 1,5 metros por ponto de Porte
Duração: consulte o texto
NA de Fadiga: 11
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão, Canção
Especialidade: Ar
Efeito: o ar em volta do encantador fica quente e sufocante, deixando as pessoas na área do encanto, independente de quem sejam, mais cansadas. Os alvos recebem uma penalidade -3 nos testes de Vigor pra resistir a Fadiga devido ao ar. O encanto dura 2d6 minutos. Cessados os efeitos o ar volta ao normal e a penalidade some.

Área Nula

Tempo de Execução: 3
Alcance: 100 metros de raio
Duração: 1 minuto por ponto de porte
NA da Fadiga: 15
Custo: 3 opções de encanto
Requisitos: pertencer à ordem Erradicador da Mágica
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este poder cria uma área onde a mágica é enfraquecida, dando uma grande vantagem sobre os adversários dotados de poderes mágicos. Para mais detalhes ler sobre a habilidade de ordem dos Erradicadores da Mágica Área Nula.

Arma Abençoada

Tempo de Execução: 2
Alcance: Toque
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Este poderoso encanto transforma uma arma branca, numa poderosa arma contra Mortos Vivos, como Espíritos e as Criaturas Tumulares. Quando usado numa arma, ela emite um fraca luminosidade azul, que pode dificultar o dono da arma de se esconder. Quando a arma é usada contra Mortos Vivos ela causa o dano normal, ao invés da metade do dano imposto pela habilidade Vigor dos Mortos Vivos.

Arma Mágica

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, Runas, Canções
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este encanto simples dá habilidades mágicas a uma arma que não seja mágica. A arma passa a adicionar +1 em todos os testes de ataque (feitos com a arma encantada) e +1 de dano. Para cada nova opção de encanto investida, aumente para +1 os bônus concedidos, até um máximo de +5.

Armadura / Escudo Mágico

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão, Runas, Canções
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Semelhante ao encanto *Arma Mágica*, este encanto concede poderes mágicos á uma armadura ou escudo que já não os possua. As armaduras irão absorver +1 ponto de dano e os escudos irão conceder +1 para defender/-1 para ataques à distância. Para cada nova opção de encanto investida, dobre os bônus concedidos (até um máximo de +4).
Obs.: Ao usar o encanto o personagem deve escolher se é a armadura ou o escudo que receberá os poderes mágicos.

Ataque Certeiro

Tempo de Execução: 1
Alcance: Si próprio
Duração: Instantânea
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Ao ativer este poder, no seu próximo ataque o Mágico receberá um bônus de +5 na Perícia utilizada para realizar o ataque. Além disso, qualquer ponto de Coragem utilizado para aumentar o resultado de um ataque irá conceder um bônus de +5 ao invés do usual +3.

Audição Remota

Tempo de Execução: 5 mim
Alcance: consulte o texto
Duração: Concentração
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Requisito: Percepção 11+
Método: Padrão, Canção
Especialidade: nenhuma
Efeito: Esse encanto é similar ao encanto divisar, mas nesse caso o encantador pode ouvir a grandes distâncias. Se tiver sucesso no teste de Vigor o encantador consegue ouvir um local num raio de 160 km. Ele não precisa especificar o local como em Divisar. Para cada opção alocada a esse encanto, dobre a distância.

Aumentar Tamanho

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si Mesmo
Duração: 1 rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 18
Custo: 3 Opção de Encanto
Requisito: *Alterar Matizes e Domínio das Formas*
Método: Padrão e Runas
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este encanto faz o conjurador aumentar em uma categoria de tamanho, até o seu limite, por exemplo, se o conjurador for uma criatura de tamanho médio com 1,70m de altura

ela passará a ser uma de tamanho grande com 2,5m de altura. O conjurador também aumenta seus níveis de ferimento até o limite da categoria de tamanho.

Aura do Herói

Tempo de Execução: 1 mim
Alcance: si mesmo
Duração: 1d6 rodadas ou até os pontos de Coragem acabarem
NA de Fadiga: 12
Custo: 2 opções de encanto
Requisito: Porte 12+ e 6+ pontos de Coragem
Método: Padrão, Canção
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Esse encanto faz com que a aura do encantador se encha de coragem para poder desempenhar atos heróicos. Ao lançar o encanto o bônus (+3 ou +5) de Coragem são multiplicados por dois.
Obs.: Há uma versão de feitiçaria desse encanto chamada Aura Negra.

Banquete de Heróis

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 hora por ponto de Porte
NA de Fadiga: 8
Custo: 1 opções de encanto
Requisito: *Realçar Comida*
Método: Padrão, Canções
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Esta magia é muito comum entre os viajantes. Quando o mágico a usa sobre um alimento (frutas ou carne de animais), ele passará a ter as seguintes propriedades mágicas:

- Cura qualquer veneno presente no organismo de quem o ingerir.
- Acelera o tempo de cura natural do herói. Recupera 1 nível de Fadiga.

Brilho de Valinor

Tempo de Execução: 2
Alcance: 15 metros por ponto de Porte
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 17
Custo: 3 opções de encanto
Requisito: Pertencer a raça dos Elfos, *Clarão Ofuscante* e Porte 17+
Método: Padrão
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Este encanto só conhecido pelos Elfos mais nobres provoca um brilho dourado que expulsa o inimigo e dá esperança aos corações desesperados. O encantador recebe um bônus de +15 nos testes das perícias Intimidar e Inspirar. O bônus vai para + 20 se o elfo nasceu em Valinor. O efeito dura 1d6 rodadas.

Cancelar Encantamento

Tempo de Execução: 2
Alcance: 7,5 m +1,5 m para cada 5 pontos de Porte
Duração: Instantâneo
NA de Fadiga: 12
Custo: 3 opções de encanto
Requisitos: pertencer a ordem Erradicador da Mágica
Método: Padrão, Runas, Canções
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Esta magia é um grande trunfo para os poucos que a conhecem. Com ela o erradicador da mágica pode neutralizar os efeitos de um encantamento que esteja em decorrência, ou seja, permanente. Quando o erradicador lança este encantamento, ele e o encantamento alvo fazem um teste resistido de Força de Vontade (considere que o encantamento tem Força de Vontade +5). Se o erradicador vencer, o encantamento é anulado. Mas se ele falhar, além de receber um nível de Fadiga automático, o encantamento persiste e não poderá ser alvo de outro *Cancelar Encantamento* do mesmo mágico num período de 1 dia.

Casaco do mago

Tempo de execução: 1
Alcance: si mesmo
Duração: 1 hora por ponto de porte
NA de Fadiga: 8
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão
Especialidade: nenhuma
Efeito: Usando esse encanto, o encantador pode envolver-se em um casaco místico invisível. O casaco protege o encantador dos elementos, protegendo o como um casaco real de encontro ao vento, à chuva, à neve, e ao frio. Este período, entretanto, não dá para o encantador imunidade ao tempo áspero. Aquece-se meramente como um casaco físico muito bem feito. O conforto viajando está melhorado extremamente quando este período é acoplado com Chuva-divisão.

Cativar

Tempo de Execução: 1
Alcance: 7,5 m + 1,5 m para cada 5 pontos de Porte
Duração: Instantâneo
NA de Fadiga: 5
Custo: 1 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Com este pequeno encanto, o mágico é capaz de chamar a atenção de criaturas próximas com Força de Vontade menor do que 3. As criaturas que estiverem sobre efeito do encantamento pararão de fazer qualquer coisa que estejam fazendo no momento e ouvirão o que o mágico tem a dizer. O lado ruim deste encantamento é que quando o mágico termina de dizer aos alvos alguma coisa, eles quase sempre irão atacar o mágico ao invés de continuar a fazer o que faziam antes.

Ciclone

Tempo de Execução: 10 minutos
Alcance: 1,5 m
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 15

Custo: 2 opções de encanto
Requisito: *Domínio dos Ventos, Lufada de Vento*, pertencer a ordem dos Magos, não ter nenhum feitiço ou Ponto de Corrupção, conhecer outros 10 encantos
Método: Padrão, Runas, Canções
Especialidade: Ar
Efeito: Este poderoso encanto conhecido por apenas alguns poucos magos, cria um ciclone a 1,5 m do mago. Considere que o ciclone tem 6 m de altura e 3 de raio (o ciclone é circular). Os ventos do ciclone, caso atinjam uma criatura, causam 8d6 pontos de dano por contusão. O grande perigo em usar este encantamento, é que o ciclone não pode ser controlado. Ele é apenas conjurado, mas é a própria natureza quem o comanda. Após o termino da duração do encanto, o ciclone irá se desfazer em um pouco de vento. Com o investimento de mais 5 opções de encanto, o mago poderá passar a controlar o ciclone.

Obs.: Este é um encanto muito poderoso, e também de certo modo desaconselhável para jogadores e mesmo mestres inexperientes. Lembre-se de fazer com que seja realmente difícil para os jogadores conseguirem este encanto, e também, no caso de ainda não poderem controlar o ciclone, descrever os estragos feitos por este.

Círculo de Proteção

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si Mesmo
Duração: 1 Rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 15
Custo: 1 Opção de Encanto
Requisito: *Encanto de Proteção*
Método: Padrão e Runas
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este encanto cria um círculo de poder mágico invisível de 3 metros de raio, a 1,5m do chão, para proteger o conjurador e aqueles que estiverem próximos a ele. Todas as criaturas que atravessarem o círculo recebem 1d6 de dano.

Círculo Mágico Contra o Mal

Tempo de Execução: 3 rodadas
Alcance: 1,5 m + 1,5 m por ponto de Porte
Duração: 1 rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 12
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Para realizar este encanto, o mágico deve passar 3 rodadas desenhando no chão ao redor de si mesmo os símbolos que para ele representam proteção contra o mal. Sejam eles runas élficas ou desenhos. O encantador não pode interromper o ritual, e caso outra pessoa venha a interrompê-lo o encanto se desfará e o encantador terá de recomeçar a conjurá-lo.
Quando o mágico termina de desenhar no chão ao seu redor os
símbolos, o efeito começa:

- Criaturas com intenções malignas para com o mágico serão repelidas da área. Caso já estivessem na área antes, devem fazer um teste de Força de Vontade. Caso falhem
serão atiradas para fora do campo de efeito da magia por uma força invisível. Caso passem poderão ficar e agir normalmente.

- O círculo mágico pode ter seu efeito voltado para o interior ao invés de para o exterior. Se for o caso, uma criatura com intenções malignas para com o mágico ficará presa numa barreira circular, na qual a espessura será de 1,5 m + 1,5 m por ponto de Porte. O número de criaturas que podem ser presas neste círculo mágico é igual a Força de Vontade do mágico. As criaturas presas podem tentar sair fazendo um teste de Força de Vontade, se passarem poderão sair do círculo normalmente. Caso contrário ficarão presas até o termino do encanto.

Comunhão com a Natureza

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si próprio
Duração: Instantâneo
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Animais ou Água
Efeito: Com este efeito de magia o encantador pode, ao tocar uma árvore ou o solo, perguntar aos espíritos da natureza coisas. O tipo de pergunta que pode ser feita depende da especialidade do encantador. Um mágico que seja especializado em Animais poderia perguntar se Wargs passaram pela região no último dia. Por outro lado um mágico especializado em Água poderia perguntar onde fica o rio mais próximo. As respostas devem ser simples, com um "sim", "não", ou outros. O mágico só pode usar este encanto uma vez por dia na mesma área, e o alcance dos espíritos da natureza é igual a 1,5 m + 1,5 m por ponte de Porte do mágico além da borda da floresta.

Obs.: O encanto só pode ser usado em florestas.

Cone Glacial

Tempo de Execução: 1
Alcance: 6 m
Duração: Instantâneo
NA de Fadiga: 12
Custo: 1 opções de encanto
Requisito: *Criar Nevoeiro*
Método: Padrão, Runas
Especialidade: Ar e Tempestade
Efeito: Esta magia poderosa é conhecida geralmente pelos mágicos tribais das tribos Lossoth. Da mão do mágico, sai um cone de vento e gelo de 3 m de largura. Qualquer criatura atingida por esta rajada de frio sofrerá 3d6 pontos de dano, e

terá de passar num teste de Vigor ou ficará paralisado por 1d6-Mod. de Vigor (mínimo de 1 rodada) rodadas devido ao frio intenso.

Congelar

Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 5 pés por ponto de porte
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Água
Efeito: Usando este encanto, um usuário de magia pode congelar um corpo de água, tocando com sua mão a superfície. O gelo resultante é duro o suficiente para se caminhar sobre ele ou bloquear a passagem de um barco. Uma vez invocado o encanto, o gelo vai derreter normalmente, podendo ser quebrado também.

Dar Força

Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opções de encanto
Requisito: *Encanto de Cura*
Método: Padrão
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: O encantador perde um nível de fadiga para que o alvo recupere um nível de fadiga. Cada alvo escolhido pelo encantador dá um nível de fadiga em troca de um seu. O alvo da magia mantém o nível ganho até que sob alguma forma venha a perder níveis de fadiga normalmente.

Despertando a Árvore

Tempo de Execução: 1 hora
Alcance: 2 metros por ponto de Porte
Duração: Consultar o texto
NA de Fadiga: 8
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: nenhuma
Efeito: com este encanto o encantador pode despertar ents ou hourns adormecidos. Você faz um teste de Sentir Poder para determinar o que é um ent/hourn, ou uma árvore. Você realiza o encanto e pode conversar com eles através do encanto Linguagem da Mente (exceto com ents).

O encanto pode despertar todas as criaturas (ents e hourns) que estiverem a 2 metros por ponto de Porte do encantador. Eles ficam acordados até quando desejarem. Não necessariamente os hourns despertados serão amigáveis.

Há rumores de que há uma versão de feitiçaria deste encanto, onde pode-se despertar criaturas malignas como balrogs e dragões.

Diminuir Tamanho

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si Mesmo
Duração: 1 Rodadas por ponto de Porte
NA de Fadiga: 18
Custo: 3 Opção de Encanto
Requisito: *Alterar Matizes e Domínio das Formas*
Método: Padrão e Runas
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este encanto faz o conjurador diminuir em uma categoria de tamanho, até o seu limite, por exemplo, se o conjurador for uma criatura de tamanho médio com 1,70m de altura ela passará a ser uma de tamanho pequeno com 46cm de altura. O conjurador também diminui seus níveis de ferimento até o limite da categoria de tamanho.

Encantamento de Esperança

Tempo de Execução: 2
Alcance: Aliados do mágico
Duração: 1 rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 12
Custo: 1 opções de encanto
Método: Padrão, Canções
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Quando o mágico utiliza este encantamento, o medo deixa o mágico e seus aliados, e a bravura e coragem tomam seu lugar. Os aliados e o encantador recebem um bônus de +2 para resistir ao medo provocado por criaturas malignas, para testes de perícia contra estas criaturas e dano infligido a estas criaturas. Além disso, qualquer ponto de Coragem usado para melhorar um ataque passa a dar +5 de bônus ao invés de +3. Também conhecido como o “Encanto do Herói”, este é um encanto famoso entre os mágicos que lutam contra os servos do inimigo.

Encanto da Composição

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: Permanente
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este pequeno encanto, muito apreciado pelos atarefados Artífices, pode criar objetos simples, como uma corda, de matéria prima. Por exemplo: o cânhamo se trança magicamente e se torna uma corda, enquanto um pedaço de madeira irá se modelar até virar um bastão. Para lançar corretamente o encanto o encantador deve segurar a matéria prima e visualizar em sua mente o que ele deseja criar. Tenha em mente, que apenas objetos simples podem ser criados. Uma espada não pode ser feita a partir do ferro puro. Mas se o artífice já tiver em mãos o cabo, ele pode fazer o ferro se tornar a lâmina e então fundi-los.

Encanto de Agilidade

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 Rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 Opção de Encanto
Método: Padrão

Especialidade: Nenhuma
Efeito: O alvo deste encanto tem sua agilidade aumentada em 1d6 + o modificador de Espírito do encantador. Todas as perícias e outras características que sejam baseadas em agilidade são aumentadas, exceto reações, a defesa do personagem também será aumentada.

Encanto de Força

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 Rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: O alvo deste encanto tem sua força aumentada em 1d6 + o modificador de Espírito do encantador. Todas as perícias e outras características que sejam baseadas em força são aumentadas, exceto reações, o dano causado pelo personagem também será aumentado.

Encanto de Percepção

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 Rodadas por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 Opção de Encanto
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: O alvo deste encanto tem sua percepção aumentada em 1d6 + o modificador de Espírito do encantador. Todas as perícias e outras características que sejam baseadas em percepção são aumentadas, exceto reações.

Esfera de Proteção

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si Mesmo
Duração: 1 Rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 15
Custo: 2 Opção de Encanto
Requisito: *Encanto de Proteção e Círculo de Proteção*
Método: Padrão e Runas
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este encanto cria uma esfera de poder mágico invisível de 3 metros de raio, para proteger o conjurador e aqueles que estiverem próximos a ele. Todas as criaturas que atravessarem o círculo recebem 2d6 de dano, todos os testes para atingi-lo em combate recebem o redutor de -6.

Explosão de Som

Tempo de Execução: 2
Alcance: 1 metro por ponto de Porte
Duração: consulte o texto
NA de Fadiga: 15
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: nenhuma
Efeito: uma explosão sonora que atinge um raio de 1 metro por ponto de Porte possuído pelo encantador. Todos na área devem fazer um teste de Presteza contra NA 15 para não adquirir o defeito Mouco por 2d6 dias. Se alguém tiver uma falha desastrosa adquire o defeito para sempre. O encantador escolhe o som produzido pela explosão, de raios a fogos de artifício.

Flama de Undun

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si Mesmo
Duração: Consulte o texto
NA de fadiga: 15
Custo: 3 Opções de encanto
Requisito: Pertencer a ordem dos Magos, *Chama de Anor*
Método: Padrão
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Esse encanto, conhecido somente pelos mais sábios entre os povos livres, gera uma esfera de energia em volta do mago que o conjurou. Essa esfera tem uma saúde de 30 pontos, e dura 1 turno a cada ponto de porte do usuário ou até sua saúde chegar a 0, durante o tempo de ativação todos os ataques contra o mago serram dirigidos a esfera, como um campo de força. Depois que o tempo passar ou a esfera for destruída os atacantes poderão enfim causar danos físicos ao mago.

Forma de Fogo

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si Mesmo
Duração: 1d6 rodadas
NA de Fadiga: 13
Custo: 1 opções de encanto
Requisito: *Atear Fogo, Modelar o Fogo*
Método: Padrão
Especialidade: Fogo
Efeito: não se confunda pelo nome do encanto. Com ele o encantador APARENTA estar em chamas, de modo a assustar inimigos ou fingir a morte. Ele recebe um bônus de +4 nos testes da perícia Intimidar. Todos que estiverem vendo o encantador podem fazer um teste de Sabedoria contra NA 20 para perceber que as chamas são falsas.

Incendiar Armas

Tempo de Execução: 2
Alcance: toque
Duração: 1 min por ponto de Porte
NA de Fadiga: 8
Custo: 1 opção de encanto
Requisito: *Atear Fogo*
Método: Padrão, Runas
Especialidade: Fogo
Efeito: como este encanto, mais prezado por viajantes solitários, o encantador pode incendiar a lâmina de uma espada ou a ponta de uma flecha. O encantador pode escolher a cor das chamas, que fornecem a arma + 1d6 pontos de dano e confere um bônus de +2 nos testes da perícia intimidar.

Há uma versão de feitiçaria para este encanto. Nela, o encantador pode envenenar uma lâmina por duas rodadas por ponto de Porte. A lâmina emana uma aura negra enquanto o encanto durar. O veneno é:

Tipo: ferimento; Tempo de Ação: 1 min; Potência: +10; Tratamento: +10; Efeito: 2d6+3 pontos de dano; Efeito Secundário: Paralisia (1d6 rodadas); Estágios: 4

Língua Dos Espíritos

Tempo de execução: 2
Alcance: Si mesmo
Duração: 1 minuto por ponto de porte
NA de fadiga: 7
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, habilidade
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Muitas entidades espirituais existem na Terra Média; alguns benevolentes, alguns malevolentes, algum que residem dentro às árvores ou nas montanhas, ou vagando por aí. Embora poucos possam falar na língua de homens ou de elfos, muitos sussurram com palavras indecifráveis nas orelhas dos vivos. Este encanto concede ao encantador a possibilidade de conversar e compreender criaturas espirituais próximas.

Localizar Água

Tempo de Execução: 1
Alcance: 15 metros por ponto de Porte
Duração: Concentração
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, Canção.
Especialidade: Água
Efeito: Permite ao encantador determinar a direção, distância e natureza geral da fonte significativa de água mais próxima. Qualquer fonte conhecida de água poderá ser excluída se o encantador mencioná-la especificamente antes de começar.

Mordendo a Madeira

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 10 minutos por ponto de Porte
NA de Fadiga: 8
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, Canção
Especialidade: Madeira
Efeito: Com este encanto, o conjurador faz com que um objeto de madeira comum, fique mais duro que o normal e cheio de espinhos . O conjurador escolhe onde estes espinhos aparecem, então ele pode continuar a manejar ou segurar o objeto. Qualquer objeto de Madeira afetado por este encanto ganha um dado adicional no dano.

Poder

Tempo de Execução: 2
Alcance: 3 metros
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 12
Custo: 1 opção de encanto
Requisito: *Punho do Mago*
Método: Padrão
Especialidade: Ar
Efeito: Esse encanto faz com que todos, aliados ou inimigos, num raio de 3 metros de distância, caiam prostrados no chão. As vítimas podem fazer um teste resistido de Força de Vontade contra o encantador para não cair prostrado durante 1d6 rodadas. Não adianta outra pessoa tentar levantá-la, pois as pernas da vítima ficam fracas.

Purificação de Água

Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 7
Custo: 1 opção de encanto
Requisito: *Localizar Água*
Método: Padrão, Canção.
Especialidade: Água
Efeito: Permite ao encantador remover todas as impurezas de pelo menos 5 litros de água, inclusive venenos, ao tocá-la. A água permanece pura a menos que seja contaminada novamente.

Purificação do Ar

Tempo de Execução: 1
Alcance: 10 metros por ponto de Porte
Duração: Instantânea
NA de Fadiga: 8
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, Canção.
Especialidade: Ar
Efeito: Este encanto remove todas as impurezas do ar. Ela é usada com freqüência para neutralizar os efeitos de gases ou vapores venenosos. Note que um aposento cheio de fumaça pode ser purificado com segurança uma parte por vez (mas vapores realmente mortais devem ser removidos de uma só vez, ou uma parte deles poderia escapar). Esta mágica é capaz também de transformar o ar viciado em ar puro e respirável. Um aposento de 10m², se o ar não for renovado, durará 45 minutos para uma pessoa em repouso. Este tempo será menor se houver várias pessoas ou alguém fazendo exercícios puxados (decisão do narrador).

Raio de Gelo

Tempo de Execução: 2
Alcance: 15 metros por ponto de Porte
Duração: Instantâneo
NA de Fadiga: 12
Custo: 1 opção de encanto
Requisito: *Congelar, Raio*
Método: Padrão
Especialidade: Água
Efeito: semelhante ao encanto do raio, o encantador pode disparar um raio congelante de sua espada ou de seu cajado, poderoso o suficiente para congelar ou ferir mortalmente um adversário. Nenhum teste a distância é necessário. O raio acerta o alvo automaticamente e provoca 3d6 pontos de dano, além de congelar um de seus membros. O alvo pode reduzir o dano pela metade se for bem sucedido num teste de Presteza contra NA 15, mas não pode impedir o congelamento, mas sim tentar quebrá-lo ou esperar que ele derreta. O bloco de gelo formado possui 3 pontos de absorção e 3 de estrutura.

Realçar Dano

Tempo de Execução: 1
Alcance: Si mesmo
Duração: 1 rodada
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Efeito: Uma fina aura encobre a arma ou objeto tocado pelo encantador, a arma ao ser usada pelo personagem ganha a capacidade de multiplicar em 1,5 o valor do dano causado nos dados. A cor da aura é de acordo com a preferência do encantador, variam nos tons de branco, azul, verde, vermelho, preto, etc...

Reflexo de Água

Tempo de Execução: 2
Alcance: si mesmo
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 1 opções de encanto
Requisito: *Modelar Água*
Método: Padrão, Canção, Runas
Especialidade: Água
Efeito: o encantador pode invocar uma fonte de água falsa, de modo a confundir inimigos. A "água" emana dos pés do encantador ou de seu cajado quando está no chão. Se ele andar sobre essa "água" ela estremecerá como se fosse real. A área que o encanto cobre é de até 100 metros quadrados. Os que estiverem vendo a água devem passar em um teste de Sabedoria contra NA 20 para perceber que é falsa.

Sedução

Tempo de Execução: 3
Alcance: 1 metro por ponto de Porte
Duração: 1 Rodadas por ponto de Porte
NA de Fadiga: 15
Custo: 2 Opção de Encanto
Requisito: *Alterar Matizes*
Método: Padrão e Canção
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este encanto serve para fascinar qualquer alvo com sua beleza, ele altera levemente os traços do encantador para ser tornar mais belo e atraente. Confere um bônus de +8 nos testes de Persuadir e Porte para tentar seduzir e fascinar outros personagens. Mas os alvos precisam ter ao menos Espírito 4+ para serem afetados pelos efeitos deste encanto.

Tranqüilizar

Tempo de Execução: 1
Alcance: 2 metros por ponto de Porte
Duração: 1 turno por ponto de Porte
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 Opções de Encanto
Método: Padrão, Canção, Habilidade.
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este poderoso encanto é capaz de acalmar ate mesmo um animal cruel, como um Warg. Esse encanto já foi usado diversas vezes para formar alianças entre reinos hostis. Caso o mago passe no teste de fadiga, o alvo e o mago devem fazer um teste de Força de Vontade resistido. Caso o mago vença o alvo ficara impedido pela duração do efeito de atacar ou fazer qualquer outra ação destrutiva, mas o alvo continua podendo se defender, e caso seja atacado a magia é imediatamente cancelada.

Velocidade

Tempo de Execução: 2
Alcance: Toque
Duração: 1 Rodada por ponto de Porte
NA de Fadiga: 15
Custo: 3 Opções de Encanto
Método: Padrão
Especialidade: Nenhuma
Efeito: O alvo deste encanto tem sua cota de ações aumentada em 1 nas próximas rodadas, por conta do aumento de velocidade proporcionada por este encanto. Em contrapartida, o alvo perde dois níveis de fadiga automaticamente após o término dos efeitos deste encanto.

Ver o Invisível

Tempo de Execução: 2
Alcance: Si Mesmo
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 7
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, Habilidade
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este encanto permite o conjurador ver o ver o reino do invisível. Este reino é um reflexo do mundo físico, mas as criaturas vivas são meras sombras considerando que esses são espiritualmente fortes, como os mágicos, os altos elfos ou fantasmas, ficam muito luminosos. Usando o Um Anel é automaticamente concedido o uso deste encanto. Este encanto opera no mesmo nível como o de Sentir Poder.

Voz Amplificada

Tempo de Execução: 1
Alcance: Si mesmo
Duração: 1 rodada
NA de Fadiga: 7
Custo: 1 opção de encanto
Método: Padrão, Canção, Habilidade
Especialidade: Nenhuma
Efeito: O encantador pode ser ouvido claramente por todos a quem ele puder ver. Ele também pode especificar quais pessoas o ouvirão, mas será ouvido por todos os que estiverem no seu alcance normal de voz.

FEITIÇOS

Alma dos Mortos [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: 6,5 metros por ponto de Porte
Duração: 2 mim por ponto de Porte

NA de Fadiga: 13
Custo: 3 Opções de encanto
Requisito: *Comandar*, Porte 16+, Pertencer a ordem dos Necromantes ou Warlocks
Método: Padrão, Canção, Runas
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Feiticeiros encurralados, longe da presença de seus servos, tem uma chance de se defender invocando a ajuda dos mortos. Com um sucesso no teste de Vigor, todos os espíritos num raio de 6,5 metro por ponto de Porte possuído pelo encantador, sejam eles almas ou espíritos que dominam corpos (vampiros e lobisomens), vem para ajudá-lo. Os espíritos obedecem ao feiticeiro até que o tempo do encanto passe, ou o mesmo libere-os. Quando usado como Runas, o feiticeiro pode fazer uma concentração de espíritos em um certo local, onde as runas estão feitas.

Ar de Veneno [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 2
Alcance: 2 metros por ponto de Porte
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 10
Custo: 2 opções de Encanto
Requisito: *Ar de Sufoco*
Método: Padrão
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: esse encanto faz como que o ar em volta do encantador fique venenoso e escuro. Todos num raio de 2 metros por ponto de Porte do encantador, são afetados pelo veneno (Tipo: Inalação; Ação: 1; Potência: +10; Tratamento: +5; Efeito: 1d6+3; Efeito Secundário: 1d6-1; Estágio: especial). O encanto dura até que seja realizado um encanto de Purificação de Ar ou por condições meteorológicas. Além de ser venenoso, o ar fica escuro, penalizando todos da área em -3 em todos os testes físicos.

Cegueira [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Toque
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 12
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão, Runas, Canções
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Com este encanto diabólico, o feiticeiro pode, ao tocar uma criatura, torná-la completamente cega pela duração do encanto. Este encanto é usado principalmente em combates de um contra um, na qual nada mais poderá ajudar o adversário do feiticeiro a se livrar deste efeito.

Dor [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 2
Alcance: 3 metros por ponto de Porte
Duração: 1 minuto por ponto de Porte
NA de Fadiga: 12
Custo: 2 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: O alvo deste encanto sente uma pontada de dor lancinante. A vítima deve fazer um teste de vigor contra a NA 15, para resistir a dor. Caso não consiga resistir, a vítima sofre 1d6 pontos de dano e uma penalidade de -5 em todos os testes realizados até acabar os efeitos do encantamento.

Encanto de Aprisionamento [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 1
Alcance: Toque
Duração: 1 dia por ponto de Porte
NA de Fadiga: 15
Custo: 3 opções de encanto
Requisito: *Encanto de Contenção*
Método: Padrão, Habilidade
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Este encanto terrível é conhecido somente pelos mais poderosos feiticeiros. Quando ele é usado o feiticeiro precisa tocar a criatura que é o alvo do encanto. A criatura faz um teste resistido de Força de Vontade com o feiticeiro. Caso o feiticeiro ganhe, a criatura ficara em um estado de animação suspensa por um período, e acordará apenas após o termino do período. Caso a criatura ganhe, o encanto será anulado e o feiticeiro não poderá afetar a mesma criatura com o *Encanto de Aprisionamento* no mesmo dia.

Falsa Amizade [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Visão
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 15
Custo: 2 opções de encanto
Requisitos: *Voz de Persuasão*
Método: Padrão, Canção
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Este feitiço é capaz de criar um falso sentimento de amizade entre o feiticeiro e sua vitima. Para este encanto funcionar, o feiticeiro deve conversa com seu alvo, tratando ele com gentileza e respeito. Depois de pelo menos 1 minuto o encanto tem inicio. Se tiver sucesso no teste de Vigor, o encantador faz um teste resistido de Persuasão contra a Sabedoria do alvo. Se a vitima falhar, ela deve tratar o encantador como um grande amigo. O encanto tem efeito permanente, mas acaba caso o encantador ataque a vitima ou lhe faça algum outro mal. O alvo não quebra seus códigos morais por causa do seu novo “amigo”.

Prender Espírito [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 1 hora
Alcance: Toque
Duração: Consulte o texto
NA de Fadiga: 18
Custo: 3 opções de encanto
Requisito: Pertencer a ordem dos necromantes, *Comandar, Encanto de Contenção*
Método: Padrão, Runas, Canção
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Permite convocar um espírito para animar uma está-

tua, pintura ou objeto, geralmente utilizado para criar Sentinelas. Use o bom senso para determinar os efeitos deste feitiço, pois ele é altamente poderoso, somente altos servos das Sombras devem conhecê-lo. O espírito que deve ser aprisionado no objeto é como no descrito no livro Animais Cruéis, Mágica Prodigiosa. Ao ser bem sucedido ao lançar o feitiço, o feiticeiro faz um teste resistido de Força de Vontade com o espírito, o feiticeiro recebe um bônus de 5, caso seja bem sucedido o espírito ficará aprisionado no objeto até que ele seja destruído.

Semente da Morte [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 30 minutos
Alcance: Toque
Duração: consulte o texto
NA de Fadiga: 20
Custo: 5 opções de encanto
Método: Padrão
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: esse encanto, que não é utilizado constantemente devido a sua demora, invoca o poder dos demônios do passado, os balrogs. Dias após a conjuração do encanto, as terras numa área de 20 metros por ponto de Porte do encantador, ficam mortas e destruídas. Dez anos depois de conjurado o encanto, nasce um balrog inferior. Se o encanto for realizado em locais de intenso frio, pode-se obter, ao invés de um balrog, um helegrog. Não é possível semear locais muito próximos um do outro. Cada semente deve estar a pelo menos 3100 Km de distância da outra.

Zumbi [Feitiçaria]

Tempo de Execução: 3 rodadas
Alcance: Toque
Duração: Permanente
NA de Fadiga: 15
Custo: 2 opções de encanto
Requisito: quaisquer outros 10 encantamentos da especialidade Feitiçaria, pertencer a ordem dos necromantes
Método: Padrão
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Este poderosíssimo encanto é um dos mais poderosos e abomináveis da Terra-Média. Conhecido apenas por necromantes, este encanto permite que eles aprisionem um espírito em um cadáver. Para usar este encanto, é necessário um cadáver fresco de no máximo um dia desde que a vida o deixou. Os cadáveres terão os mesmo atributos que tinham em vida (exceto Vitalidade e Força que caem em 2 pontos cada), perderão quaisquer vantagens, habilidades raciais, Encantamentos e habilidades de ordem que tinham. Adquirem também as seguintes Habilidades Especiais Únicas: Toque Glacial e Vigor dos Mortos-Vivos (ver em *Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa* pág. 14). O “zumbi” poderá ou não ter poderes mágicos, isso fica a cargo de seu criador (desde que ele possa lhes passar estes poderes).

Capítulo Dois

ELIXIRES

Lista de Elixires

Elixir	Tempo	Validade	Duração	NA	Custo	Pré-requisito	Especialidade
Elixir Medicinal	1 horas	1 semana	6 horas	15	1	Elixir Anestésico	Fogo Secreto e Vida
Elixir Explosivo	2 horas	4 dias	Instantâneo	20	2	Bomba de Fumaça	Fogo
Bomba de Fumaça	1 horas	1 semana	Ver texto	12	1	-	Fogo e Ar
Escrever Letras-da-Lua	2 horas	1 semana	Permanente	12	1	-	Nenhum
Elixir da Inconsciência	1 horas	1 semana	Ver texto	15	1	-	Vida
Elixir Estimulante	2 horas	5 dias	3 horas	15	1	-	Vida
Conservação	3 horas	2 dias	Permanente	15	1	-	Nenhum
Elixir Ácido	2 horas	1 semana	2d6 rodadas	15	1	-	Fogo
Elixir da Persuasão	3 horas	2 dias	1 horas	15	1	-	Vida
Elixir da Verdade	4 horas	2 dias	1 horas	20	2	Elixir da Persuasão	Feitiçaria
Elixir do Medo	Especial	5 dias	Especial	15	1	-	Feitiçaria
Elixir da Intoxicação	2 horas	1 semana	Ver texto	12	1	-	Vida
Elixir da Voz Alterada	1 hora	4 dias	1 minuto	12	1	-	Vida
Clarão Ofuscante	2 horas	3 dias	Instantâneo	18	2	Elixir da Luminosidade	Fogo
Elixir Luminoso	2 horas	1 semana	1 semana	12	1	-	Fogo
Luz Sagrada dos Valar	8 horas	3 dias	3 dias		3	Elixir Luminoso	Fogo Secreto
Elixir Alterador	3 horas	1 semana	1 hora	12	1	-	Nenhum
Elixir Anestésico	1 hora	1 semana	Instantâneo	15	1	-	Vida
Dispersa Nevoeiro	1 hora	1 semana	Instantâneo	12	1	-	Ar
Esquecimento	3 horas	3 dias	Especial	18	1	-	Feitiçaria
Animar Cadáveres	6 horas	1 dia	1 mês	20	2	5 feitiços	Feitiçaria
Conservante	2 horas	2 semanas	Ver texto	15	2	-	Nenhum
Elixir Dragontino	12 horas	1 semana	6 horas	20	2	5 elixires do fogo	Fogo
Elixir Purificador	1 hora	1 semana	Permanente	15	1	-	Água
Elixir Congelante	2 horas	4 dias	Ver texto	15	1	Ver texto	Água
Elixir Inflamável	1 hora	3 semanas	Instantâneo	12	1	-	Fogo
Elixir Sinalizador	2 horas	2 semanas	1d6 rodadas	12	1	Elixir Luminoso	Fogo
Desintoxicante	1 hora	3 dias	Ver texto	12	1	Elixir da Intoxicação	Vida
Cura Venenos	2 horas	1 semana	Instantâneo	15	1	Especial	Vida
Conservar Comida	1 hora	1 semana	1 semana	12	1	-	Nenhum
Adrenalina	3 horas	1 semana	5 rodadas	15	2	Elixir Estimulante	Vida
Revitalizador	2 horas	5 dias	Instantâneo	12	1	-	Vida
Chuva Falsa	2 horas	1 semana	10 minutos	12	1	-	Água
Armadura de Heróis	4 horas	2 dias	3 horas	15	1	-	Nenhum
Elixir de Força	2 horas	4 dias	6 horas	12	1	-	Vida
Elixir de Fúria	3 horas	5 dias	3 horas	12	1	-	Nenhum
Explosão Solar	2 horas	2 dias	1 turno	20	3	Elixir Explosivo	Fogo e Fogo Secreto
Detectar o Invisível	3 horas	1 semana	10 turnos	18	1	-	Nenhuma
Curar Doenças	3 horas	1 semana	Instantâneo	20	1	Elixir Medicinal	Vida e Fogo Secreto
Neutralizar Veneno	2 horas	5 dias	Instantâneo	18	1	Curar Venenos	Vida e Fogo Secreto

Obs: os ingredientes necessários e a área de efeito de alguns encantos não estão disponíveis na tabela acima

Numero de Elixires: 40
Fogo, Fumo e Luz: 9
Ar e Tempestade: 2
Fogo Secreto: 5

Água: 3
Vida: 14
Feitiçaria: 4
Nenhuma: 8

Elixir Medicinal

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(3), Tipo 2(1).
Ingredientes Especiais: 1 Punhado de Athelas.
Duração: 6 horas
NA da fabricação: 15
Opções de Elixires: 1
Pré-requisitos: Elixir Anestésico
Especialidade: Fogo Secreto e Vida
Efeito: Este elixir tem o poder de aumentar a regeneração de quem tomá-lo. Durante a duração deste elixir, o alvo recupera níveis de ferimento em 1/4 do tempo normal. No lugar de recuperar 1 ponto pôr dia, ele recupera 4 pontos ou 1 a cada 6 horas. A pessoa pode tomar ate 4 elixires desse tipo de uma vez, ficando com o efeito pôr 24 horas. Se ele tomar mais de 4 elixires, ele sentira enjôos e terá que fazer um teste de Vigor, com NA 12 para não ficar debilitado, sofrendo uma penalidade de –4 em todos os testes físicos e –2 nos acadêmicos. Em caso de sucesso ele simplesmente sente uma forte dor de cabeça(-1 em todos os testes físicos e acadêmicos).

Elixir Explosivo

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 4 dias
Ingredientes: Tipo 1(4)Tipo 2(2)
Duração: Instantâneo
NA da Fabricação: 20
Opções de Elixir: 2
Pré-requisitos: Bomba de Fumaça
Área de Efeito: Consulte texto
Especialidade: Fogo
Efeito: Este poderoso e perigoso elixir é um dos ataques mais poderosos que um alquimista pode Ter. O recipiente desse elixir costuma ser bem frágil para que ele quebre quando lançado. Quando quebrado(seja proposital ou não) o elixir explode em 50% das vezes(jogue 1D6. De 1-3 ele explode). Se o liquido entrar em contato com o fogo ou calor extremo ele sempre explode. Pôr isso muitos alquimistas amarram um pano para ser incendiado momentos antes de ser arremessado. O elixir causa 3D6 de dano em todos num raio de 5 metros , menos 3 de dano para cada 1 metro de distancia do centro da explosão. Acerta um alvo exige um teste de Combate de Alcance(Arma Arremessada) ou Agilidade contra uma NA de 10(a defesa não conta porque não precisa atingir o alvo). O alvo pode tentar esquivar do ataque, fazendo um teste de presteza. Se passar sofre apenas metade do dano. Falhas desastrosas no teste de arremesso costumam ser bastante perigosas.

Bomba de Fumaça

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(2), Tipo 2(1).
Duração: Ver texto
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Área de Efeito: 10 metros
Especialidade: Fogo, Ar.
Efeito: Quando quebrado este elixir libera uma densa nuvem de fumaça. A nuvem atinge toda sua área de efeito em apenas 1 round. A nuvem fica na área pôr aproximadamente 2 minutos, mas pode ser dispensada antes a depender das condições climáticas. Todos na área sofrem com a pouca visibilidade (como fumaça/névoa espessa da pagina 218 do livro básico) e ficam asfixiados (regras de afogamento na pagina 245 do livro básico).

Escrever Letras-da-Lua

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(2)
Duração: Permanente
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Com este elixir o alquimista pode usar a escrita criada pelos anões conhecida como Letras-da-Lua. O alquimista usa o elixir aos poucos, usando seu liquido como tinta para sua pena ou outro objeto similar, mas ate mesmo com os dedos é possível escrever. Cada elixir da para escrever o equivalente a uma pagina de um livro de tamanho médio (como o modulo básico de Senhor dos Anéis RPG). Para mais detalhes sobre Letras-da-Lua leiam o encanto “Traçar Letras-da-Lua” na pagina 186 do modulo básico.

Elixir de Inconsciência

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(2)
Duração: Consulte texto
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Vida
Efeito: Estes elixires contem substâncias que diminuem o metabolismo de quem o bebe, ficando inconsciente por 8h – vigor da vítima. Quando alguém tenta acorda-la antes do tempo de duração do elixir, a vítima deve fazer um teste de Força de Vontade NA10.

Elixir Estimulante

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 5 dias
Ingredientes: Tipo 1(2), Tipo 2(1).
Duração: 3 horas
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Vida
Efeito: Ao contrário do Elixir de Inconsciência, este elixir aumenta o metabolismo do usuário deixando-o alerta e energizado. O usuário tem um bônus de +2 em testes de vigor e testes ligados à percepção. O efeito dura 3h. Uma pessoa não pode usar o elixir mais do que 3x por semana ou começará a sentir efeitos contrários por 6h, ou até tomar outra vez.

Conservação

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 2 dias
Ingredientes: Tipo 1(6), Tipo 2(4).
Duração: Permanente
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este elixir, uma versão mais poderosa do encanto "Conservação de Espadas", faz com que objetos inanimados, como armas, armaduras, livros e portas não sofram os efeitos desgastantes da ação do tempo. Os objetos podem ser danificados diretamente ainda. 1 elixir permite proteger 1 objeto de tamanho médio ou pequeno apenas, como uma espada longa, armadura ou punhal, mas o alquimista pode aumentar o NA da Fabricação em +3 e gastar o dobro dos ingredientes num elixir maior, que permite proteger o dobro da quantidade de objetos. A critério do narrador, objetos muito grandes, como catapultas podem precisar de uma quantidade maior de elixir.

Elixir Ácido

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(3)
Duração: 1D6 rodadas
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Área de Efeito: 2 metros
Especialidade: Fogo
Efeito: Este elixir precisa ser lançado com um teste de combate de Alcance. Ao se quebrar é liberado um vapor ácido em uma área de 2m2 que provoca queimaduras na pele exposta a ele, provocando 1/2d6 de dano por 1d6 rodadas.

Elixir da Persuasão

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 2 dias
Ingredientes: Tipo 1(2), Tipo 2(1).
Duração: 1 hora
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Vida
Efeito: este elixir que não tem gosto nem cor podendo ser misturado na comida ou bebida faz com que a pessoa se torne susceptível à persuasão recebendo uma penalidade de –2 ao tentar resisti-la

Elixir da Verdade

Tempo de Preparo: 4 horas
Validade: 2 dias
Ingredientes: Tipo 1(3), Tipo 2(2).
Duração: 1 hora
NA da Fabricação: 20
Opções de Elixir: 2
Pré-requisitos: Elixir da Persuasão
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: É um potente elixir capaz de extrair a verdade de quem o bebe, geralmente usado durante a tortura, e nas piores vezes em conjunto com o Elixir do Medo. A vítima deve fazer um teste de Força de Vontade NA 12 + modificador Porte do inquisidor para resistir aos seus efeitos. Caso falhe irá responder com a verdade a todas as perguntas que lhe forem feitas.

Elixir do Medo

Tempo de Preparo: 1 hora/ hora de duração
Validade: 5 dias
Ingredientes: Tipo 1(4), Tipo 2(2).
Duração: 1 hora/ hora de preparo
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: consumido por ingestão ou inalação, provoca poderosas alucinações visuais e auditivas provocando terror na vítima que deve ser bem sucedida em um teste de Força de Vontade NA 15. Falha: amedrontado, penalidade de –2 em todos os testes; Falha total: apavorado, penalidade de –4 em todos os testes; Falha desastrosa: acovardado, corre, encolhe-se de medo, incapaz de fazer testes; Sucesso marginal: -1 em todos os testes; sucesso total ou mais, sem efeito.

Elixir da Intoxicação

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(2)
Duração: Consulte o texto
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Vida
Efeito: quando misturado à comida provoca intoxicação alimentar por 1d6+2 dias deixando a pessoa com náusea, vômitos e diarréia. Se bem sucedida num teste de Vigor diminui o tempo pela metade. A vítima perde 1 PV por dia se não for cuidada por alguém num ambiente confortável.

Elixir da Voz Alterada

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 4 dias
Ingredientes: Tipo 1(3)
Duração: 1 minuto
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Vida
Efeito: Faz com quem bebe fique com uma voz mais grave e ganhe +2 pontos de bônus nos teste de Intimidar, também pode ser usado para Trovar e Imitar.

Clarão Ofuscante

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 3 dias
Ingredientes: Tipo 1(4)
Duração: Instantânea
NA da Fabricação: 18
Opções de Elixir: 2
Pré-requisitos: Elixir da Luminosidade
Área de Efeito: 3 metros de raio
Especialidade: Fogo
Efeito: Este elixir possui um brilho fraco quando dentro do recipiente, insuficiente para iluminar algo com clareza, mas que mesmo assim dificulta para

alguém se esconder com ele descoberto. Quando quebrado o elixir emite um clarão muito forte, que cega a todos num raio de 3 metros . Os alvos mais afastados podem ficar incomodados com o clarão, mas nada que os prejudiquem muito. Quem estiver na área afetada ficará cego por 1D6+1 rodadas. Com um teste de Presteza contra NA 12 o alvo pode reduzir a metade esse tempo(tendo sucesso é como se ele tivesse virado o rosto ou fechado os olhos a tempo). Enquanto estiver ofuscado o personagem sofre uma penalidade de –5 em todos os testes que exijam a visão, como o ataque.

Elixir Luminoso

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(3)
Duração: 1 semana
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Área de Efeito: 6 metros de raio
Especialidade: Fogo
Efeito: Este elixir emite um brilho capaz de iluminar com uma tocha num raio de 6 metros . Este elixir esta sempre ativo, iluminando a área. Este brilho dura por 1 semana. Depois disso o liquido fica negro e imprestável. O alquimista precisa cobrir o elixir se quiser evitar ser detectado pôr causa do brilho.

Luz Sagrada dos Valar

Tempo de Preparo: 8 horas
Validade: 3 dias
Ingredientes: Tipo 1(8), Tipo 2(4).
Ingredientes Especiais: Água de um Rio Sagrado (Ver texto)
Duração: 3 dias
Opções de Elixir: 3
Área de Efeito: 5 metros de raio
Pré-requisitos: Elixir Luminoso
Especialidade: Fogo Secreto
Efeito: Um dos mais sagrados e poderosos elixires que existe contra os servos da sombra, normalmente conhecido apenas pelo Noldor. Este elixir emite um brilho que ofusca e fere as criaturas da sombra. Todos os seres realmente corruptos (orcs, demônios, pessoas com mais pontos de corrupção do que de porte...) sofrem uma penalidade de –4 em todos os testes. Criaturas sobrenaturais, como demônios e espectros sofrem 2 de dano por turno, sem diminuir o dano causado por armaduras ou qualquer outro tipo de proteção.

Para criar esse elixir, alem dos ingredientes básicos, o alquimista deve usar a água de um rio que esteja num grande baluarte dos sábios (Valfenda, Minas Tirith...), e alem disso o alquimista não deve ter nenhum ponto de corrupção, ou ele sempre ira falhar na fabricação. Pessoas com pontos de corrupção que segurar o elixir não conseguiram usar seus poderes. Se o alquimista acabar com seus pontos de corrupção, ele poderá voltar a fabricar esses elixires, sem precisar usar mais pontos de elixir para reaprender esse elixir.

Elixir Alterador

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(4), Tipo 2(2).
Duração: 1 hora
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Nenhuma
Efeito: O Elixir Alterador não é usado para ser ingerido e sim para ser esfregado o colocado no local indicado, este elixir altera alguns locais do corpo e também de itens podendo mudar sua coloração da cor desejada pelo Alquimista. Dependendo da parte do corpo que se mudar pode exigir uma quantidade maior de Elixir por exemplo: usar um pouco do elixir para mudar a cor dos olhos gasta menos do que para se mudar todo a pele. Este elixir fornece um bônus de até +3 em um teste de Dissimulação, Disfarce e Intimidar.

Elixir Anestésico

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(3), Tipo 2(1).
Duração: Instantânea
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Vida
Efeito: esse elixir é feito com base de ervas alucinógenas, a duas formas de aplicação desse elixir:

A primeira é aplicando diretamente nas feridas de alguma pessoa machucada, depois de alguns momentos essa aplicação fará a pessoa deixar de sentir dor e ignorar um pouco dos incômodos que o ferimento causa nela. Em regras, uma boa aplicação poderá reduzir em até 2 pontos as penalidades devido a ferimentos.

A segunda forma é bebendo-a ou inalando-a, em alguns minutos, o personagem que a usou receberá um bônus de +2 em testes para resistir a fadiga pelas próximas 1 h, caso o personagem use-a uma porção dessas novamente, ele terá o bônus acumulado. Porém, o personagem sentira dificuldades de se concentrar e sofrerá um redutor de –1 em jogadas de presteza, percepção e qualquer outro teste que exija percepção, um terceiro uso desse elixir aumentará a penalidade para –2 e deverá fazer um teste de vigor (NA 15) a cada minuto ou desmaiará. A partir do quarto uso o bônus não aumentará, apenas as penalidades aumentaram a cada uso em 1 ponto e o teste de vigor para não desmaiar terá sua CD acrescida em 5 pontos (20 em 4 usos, 25 em 5 usos, etc...).

Dispersa Nevoeiro

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(2)
Duração: Instantânea
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Área de Efeito: 20 metros de raio
Especialidade: Ar
Efeito: Este elixir quando aberto e jogado no ar evapora instantaneamente, dispersando qualquer nevoeiro, fumaça ou mesmo gás venenoso na área. Ele dispersa o nevoeiro em sua área no mesmo turno.

Esquecimento

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 3 dias
Ingredientes: Tipo 1(4)
Duração: 1 semana por ponto da perícia Ofícios: Elixires
NA da Fabricação: 18
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Este elixir maligno faz com que todos que bebam esqueçam de suas lembranças mais importantes, como seu nome, quem são seus amigos/inimigos, onde vive e coisas do tipo. Quando passar a duração, o alvo começa a recobrar aos poucos suas lembranças e em 5 dias no máximo ele se lembrara de tudo.

Animar Cadáveres

Tempo de Preparo: 6 horas
Validade: 1 dia
Ingredientes: Tipo 1(6), Tipo 2(3).
Ingredientes Especiais: Sangue de um ser inteligente e maligno
Duração: 1 mês
NA da Fabricação: 20
Opções de Elixir: 2
Pré-requisitos: Pelo menos 5 encantos da Feitiçaria
Especialidade: Feitiçaria
Efeito: Este terrível elixir é capaz de animar um cadáver, mesmo que só tenha sobrado os ossos. O Alquimista derrama o liquido no corpo do cadáver e coloca um pouco em sua boca. 1 minuto depois o cadáver se levanta e obedece ao criador do elixir, porem ele não possui muita inteligência, podendo seguir apenas ordens básicas(ataque, guarde, carregue...). Se usado em um corpo em decomposição o alquimista cria um Zumbi, mas se usado em um esqueleto, ele cria um esqueleto(dãh). Esse elixir pode funcionar também em criaturas não humanóides como Aranhas e cobras, mas isso cabe ao narrador decidir.

Conservante

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 2 semanas
Ingredientes: Tipo 1(3)
Duração: Ver texto
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 2
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Este elixir é diferente dos demais, pois ele é usado em conjunto com outro elixir. Quando misturado com outro elixir, ele dobra a validade do outro elixir. Ele é muito procurado por alquimistas andarilhos que precisam carregar o mesmo suprimento de elixires por longas viagens. Segundo boatos existe uma versão mais poderosa desse encanto que faz com que o elixir nunca estrague. Se esses rumores forem verdadeiros a posse dessa formula deixaria o alquimista muito poderoso e rico.

Elixir Dragontino

Tempo de Preparo: 12 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(10)
Ingredientes Especiais: Sangue de Dragão
Duração: 6 horas
NA da Fabricação: 20
Opções de Elixir: 2
Pré-requisitos: Pelo menos 5 outros elixires do Fogo
Especialidade: Fogo
Efeito: Este poderoso elixir, criado pelos anões de Érebo, quando Smaug, O Dourado começou seus ataques. Baseando-se nas artes usadas na criação dos Elmos Dragontino, eles criaram uma poção que dava imunidade as chamas. Isso poderia ter salvado os anões da fúria do Dourado, mas para criar esse elixir era muito difícil, pois um de seus ingredientes necessário é o Sangue de Dragão! Apesar de Ter sido feito alguns desses elixires para combater Smaug, a pequena quantidade não foi o suficiente para contar o poderoso dragão. Apesar da maioria dos alquimistas anões daquele reino houverem sido mortos por Smaug, alguns sobreviverem e passaram seus conhecimentos para outros anões, e algumas vezes até para outras raças (principalmente os humanos, e se um Elfo conhecer este elixir foi um Homem que ensinou para ele). Este elixir deixa imune o usuário contra qualquer tipo de chama e o calor. Nenhuma fonte de chama/calor pode ferir o usuário pelo tempo do elixir, mesmo que as chamas sejam mágicas. Enquanto o elixir estiver ativo os olhos do usuário ficam vermelhos, dando uma aparência demoníaca a ele, e principalmente alertando os dragões que conhecem sobre este elixir que o alvo esta sob seu efeito.

Elixir Purificador

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(3), Tipo 2(1).
Duração: Permanente
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Água
Efeito: Este elixir é capaz de purificar 1 litro de água imprópria para o consumo para que fique límpida. A critério do narrador, águas muito poluídas podem necessitar de mais doses para ficar límpida.

Elixir Congelante

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 4 dias
Ingredientes: Tipo 1(2), Tipo 2(1).
Duração: Ver texto
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Área de Efeito: Ver Texto
Especialidade: Água
Efeito: Quando lançado ou quebrado, este elixir provoca uma reação química em cadeia na água fazendo com que ela congele instantaneamente e permaneça assim até que derreta, dependendo das condições climáticas. Quando lançado sobre um lago de até 15m de diâmetro congela a superfície numa espessura suficiente para agüentar 50 kg (uma pessoa leve). Para uma camada de gelo maior é necessário outro frasco de elixir, dobrando o peso que ele agüenta.

Elixir Inflamável

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 3 semanas
Ingredientes: Tipo 1(2)
Duração: Instantâneo
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Fogo
Efeito: Este líquido é muito inflamável, devendo ser mantido longe do fogo, ou ele queimará ou até mesmo explodirá. Ele funciona da mesma maneira que o álcool, podendo ser usado como combustível para o fogo, ou para facilitar a queima de outros combustíveis, como a madeira, ou mesmo roupas.

Elixir Sinalizador

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 2 semanas
Ingredientes: Tipo 1(4)
Duração: 1D6 de rodadas
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Pré-requisito: Elixir Luminoso
Especialidade: Fogo
Efeito: Este elixir cria uma luz vermelha quando ativado. O ativador é o calor, e possui um pavio na tampa. Ele deve ser bem conservado e mantido longe do fogo para não ser ativado acidentalmente. A luz permanece acesa por 1d6 rodadas e serve para alertas e como sinalizador. O frasco é pequeno e leve e podem ser laçados com força para o alto atingindo 10 + 2xmod de força metros. Com um teste bem sucedido de Presteza o fogo no pavio ativa o elixir quando este atingir a altura máxima.

Desintoxicante

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 3 dias
Ingredientes: Tipo 1(3)
Duração: Ver Texto
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Pré-requisitos: Elixir da Intoxicação
Especialidade: Vida
Efeito: Este elixir cura os efeitos sofridos por intoxicação, náusea, vômitos e diarréias. Surte efeito após 6 horas

Cura Venenos

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(3), Tipo 2(1).
Duração: Instantâneo
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Pré-requisitos: Habilidade de Ordem Preparar Veneno
Especialidade: Vida
Efeito: Quando bebido pela pessoa envenenada com um veneno criado com a habilidade de ordem Preparar Venenos, este elixir facilita a cura diminuindo o NA de tratamento em –2.

Conservar Comida

Tempo de Preparo: 1 hora
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1 (3)
Duração: 1 semana
NA de Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Pré-requisito: Nenhum
Especialidade: Nenhuma
Efeito: É um dos elixires mais usados por alquimistas errantes. É usado para conservar a comida por mais tempo que o normal. Um frasco deste elixir conserva comida suficiente para 2 dias por uma semana (após este período a comida estraga normalmente), provendo uma boa alimentação aos viajantes que não precisam se contentar apenas com rações para viagens e em sua habilidade de sobrevivência.

Adrenalina

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(5)
Duração: 5 rodadas
NA da Fabricação: 15
Opções de Elixir: 2
Pré-requisitos: Elixir Estimulante
Especialidade: Vida
Efeito: Este poderoso elixir atua aumentando a adrenalina do alvo, deixando o alvo muito mais rápido e ágil, mas após seu efeito ele se encontra bastante fadigado. Em termos de regras o personagem que beber este elixir ganha uma ação extra e +2 em Presteza. Quando o efeito do elixir passar o alvo deve fazer um teste de Vigor NA 12. Se obtiver sucesso ele perde apenas 1 nível de fadiga. Em caso de falha ele perde 2 níveis de fadiga e em caso de falha desastrosa ele perde 3 níveis de fadiga.

Revitalizador

Tempo de Preparo: 2 hora
Validade: 5 dias
Ingredientes: Tipo 1(4), Tipo 2(2).
Duração: Instantâneo
NA da Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Especialidade: Vida
Efeito: Este elixir causa uma sensação de extrema refrescância ao mesmo tempo em que vai relaxando seu alvo. Quem tomar este elixir recupera

imediatamente 1 nível de fadiga. Se tomar mais de 3 desse elixir em menos de 24 horas o alvo sentira uma grande sonolência(-4 em todos os testes) que só passara quando ele dormir por pelo menos 8 horas.

Chuva falsa

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1 (4)
Duração: 10 minutos
NA de Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Pré-requisito: Nenhum
Área de Efeito: raio de 2m
Especialidade: Água
Efeito: Este elixir tem o nome de chuva falsa porque a chuva provocada não vem das nuvens. Quando liberado no ar, este elixir faz com que o vapor de água presente no ar se precipite em forma de chuva e molhe tudo que estiver num raio de 2m até uma altura de 3m, até onde o elixir alcança. A chuva continua a se precipitar enquanto o elixir fazer efeito durando cerca de dez minutos.

Armadura de Heróis

Tempo de Preparo: 4 horas
Validade: 2 dias
Ingredientes: Tipo 1 (5), Tipo 2 (2).
Duração: 3 horas
NA de Fabricação: 15
Opções de Elixir: 1
Pré-requisito: Nenhum
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Quando bebido, tem efeito imediato. Durante 3 horas a pessoa adquire 2 pontos de armadura se não tiver usando uma armadura. Este elixir funciona como a vantagem Armadura de Heróis do Livro Básico. Se aumentar o NA de fabricação em 3 e dobrar a quantidade de ingredientes usados, este efeito pode ser acumulado com outras armaduras que estiver usando. Os efeitos de se tomar dois frascos seguidos não são cumulativos.

Elixir de Força

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 4 dias
Ingredientes: Tipo 1 (4), tipo 2 (1).
Duração: 6 horas
NA de Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Pré-requisito: Nenhum
Especialidade: Vida
Efeito: Tem efeito instantâneo após ser bebido. A pessoa ganha um bônus de +2 em teste baseados em Força, e para determinar dano infligido, porém recebe uma penalidade de –2 em testes acadêmicos, de Força de Vontade e Sabedoria.

Elixir de Fúria

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 5 dias
Ingredientes: Tipo 1 (3), Tipo 2 (1).
Duração: 3 horas
NA de Fabricação: 12
Opções de Elixir: 1
Pré-requisito: Nenhum
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Quem bebe este elixir é dominado por uma fúria que o favorece na batalha, lhe rendendo +2 pontos de bônus em perícias ligadas a combate (Combate de Armas, Intimidar, etc) e –2 em perícias sociais não ligadas a combate. Durante sua fúria o personagem lutará com todos os adversários que encontrar e não baterá em retirada. Para sair de sua fúria o personagem precisa fazer um teste de Força de Vontade NA 10, uma vez que a fúria passou, ela não volta a não ser que ele beba outro frasco de elixir. Os efeitos de tomar dois frascos de uma vez não são cumulativos para o bônus, só para a penalidade.

Explosão Solar

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 2 dias
Ingredientes: Tipo 1(4)
Ingredientes Especiais: Ver texto
Duração: 1 turno
NA da Fabricação: 20
Opções de Elixir: 3
Pré-requisitos: Elixir Explosivo
Área de Efeito: 10 metros de raio
Especialidade: Fogo e Fogo Secreto
Efeito: Um elixir de grande poder quando utilizado contra criaturas que não suportam a Luz Solar, como Zumbis. Quando o elixir esta no pote ele parece com um liquido muito brilhante, algumas vezes usado como tocha (ilumina como uma tocha). Mas quando o frasco quebra o liquido evapora e emite uma luz intensa que é como os raios solares. Essa luz é capaz de deixar a pessoa ofuscada por 2 turnos, caso este falhe em um teste de Presteza contra NA 12. Para criaturas vulneráveis a Luz do Sol o elixir causa 5D6+4 de dano! Para acerta o elixir em um alvo é necessário um teste de Combate de Alcance: Armas Arremessadas ou Agilidade contra NA 10(defesa não conta porque não precisar atingir o alvo em cheio). Se falhar o alvo toma apenas metade do dano. A vitima pode ainda fazer um teste de Presteza para diminuir o dano a metade. Se o atacante tiver errado o ataque e a vitima passar no teste de Presteza, ela não toma dano nenhum.

Detectar o Invisível

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo I(6)
Duração: 10 turnos
NA da Fabricação: 18
Opções de Elixir: 1
Área de Efeito: 5 metros de raio
Especialidade: Nenhuma
Efeito: Quando o Alquimista joga o liquido do elixir para cima ele evapora e cria uma pequena nuvem brilhante na área de efeito. Todas as criaturas que estiverem na área ficam brilhando com grande intensidade. Ate mesmo criaturas invisíveis

e camufladas sofrem esse efeito, quebrando a invisibilidade imediatamente. Se o alvo sair da área antes do termino do efeito, ele ainda ficara brilhando por mais dois turnos ou ate o efeito terminar (o que vim primeiro).

Curar Doenças

Tempo de Preparo: 3 horas
Validade: 1 semana
Ingredientes: Tipo 1(4), Tipo 2(2).
Ingredientes Especiais: 1 Punhado de Athelas
Duração: Instantâneo
NA da Fabricação: 20
Opções de Elixir: 1
Pré-requisitos: Elixir Medicinal
Especialidade: Vida e Fogo Secreto
Efeito: Este elixir é capaz de curar instantaneamente qualquer doença comum, como gripe, febre e demais doenças. No caso de doenças mágicas, como o Hálito Negro dos Nazgul, é necessária uma dose maior (aumente os materiais para Tipo 1(8), Tipo 2(4) e 2 Punhado de Athelas. NA da Fabricação 25) e o paciente deve fazer um teste de Vigor contra NA que varia de 15 a 20. Se obtiver sucesso o alvo se cura. Se a vitima tomar esse elixir em uma casa da cura ele não precisa passar no teste de Vigor, tendo sucesso automaticamente.

Neutralizar Veneno

Tempo de Preparo: 2 horas
Validade: 5 dias
Ingredientes: Tipo 1(6), Tipo 2(3).
Duração: Instantâneo
NA da Fabricação: 18
Opções de Elixir: 1
Pré-requisitos: Curar Veneno
Especialidade: Vida e Fogo Secreto
Efeito: Este poderoso elixir é capaz de neutralizar automaticamente um veneno comum, não-mágico. Se uma pessoa já tiver tomado algum dano ou penalidade nos atributos após beber esse elixir, ele não se cura ou recuperar os atributos imediatamente. Ele apenas cessa o efeito do veneno. Para curar o dano ou a penalidade nos atributos ele deve usar os meios normais.

Capítulo Três

Itens Mágicos e Heróicos

Lanterna dos Noldor

Feitas em Valinor, há muito tempo atrás, dizem pelas próprias mãos de Feanor, quando removida de sua capa emite uma luz clara e azulada vinda de uma chama aprisionada num cristal branco. Nem o vento nem a água a podem apagar. Elas são extremamente raras na Terra-Média na Terceira e Quarta Eras, somente altos senhores elficos possuem algumas peças. Ela ilumina uma área igual a 12m com uma luz azul claro e nunca se apaga.

Tiara do Saber Profundo

Esta tiara de prata com detalhes em forma de ramos de oliveira feitos em ouro, fora usada por muitos sábios élficos em momentos de profunda reflexão e conjuração de encantos, sendo muito desses encantos e saber absorvidos por ela. Ela é um artefato único e atualmente encontra-se desaparecido. Confere um bônus de +2 nos testes de Espírito, Sabedoria e todas as perícias ligadas a Saber e Línguas.

Ferramentas de Gondolim

Estas ferramentas há muito perdidas foram utilizadas pelos grandes ferreiros da antiga Gondolim, feitas especialmente para trabalhos que exigisse elevada habilidade. Elas encontram-se perdidas nas ruínas de Gondolim, são ferramentas de todas as espécies próprias para a Metalurgia e para fabricar armaduras, armas e jóias. Conferem um bônus de +3 nos testes das perícias Metalurgia e Ofício: Fabricação de Armas e Armaduras e Ourives.

Botas do Andarilho

Estas botas usadas por alguns poucos guardiões que vagam por toda Terra-Média conservam seus pés confortáveis o suficiente para não tentir as léguas das longas caminhadas. Conferem um bônus de +2 nos testes de Vigor para resistir à fadiga por longas caminhadas.

Pingente da Vida

Este item é um pingente de cristal que retêm toda a luz que o atinge revertendo em poder sobre a saúde e cura, feita pelos curandeiros Noldor para recuperar aqueles feridos em batalhas, mas atualmente existem raras unidades deste item. Confere um bônus de +5 nos testes de Cura de quem o estiver usando.

Luvas de Montaria

Estas luvas feitas de couro especialmente curtido e preparado pelos artífices de Rohan são extremamente confortáveis e resistentes proporcionando melhor controle sobre a montaria. Conferem um bônus de +2 nos testes de Montar de quem as estiver usando.

Velas Azuis de Arnor

Os antigos Mágicos do reino de Arnor, há muitos séculos, criaram velas com uma cera especial de cor azul com a finalidade de afastar espíritos malignos dos túmulos de outros Mágicos de sua ordem.

Sabendo que os espíritos temem a luz do dia, as Velas Azuis foram criadas contendo uma pequena parte do poder do Sol, o que mantêm os espíritos afastados daqueles que as guardam.

As Velas Azuis possuem um efeito similar ao encanto Criar Luz, só que elas irradiam luz de cor branca, no raio de 6m, causando um dano de 1d6 em espíritos ou morto-vivos como se fosse a própria luz do sol.

Incenso do Extremo Oriente

Esta iguaria extremamente rara no oeste é importada por poucos e corajosos comerciantes que compram de diversos outros que se encontram no caminho entre as distantes terras do oriente extremo e os reinos livres do ocidente.

Este incenso parece com um outro qualquer, a não ser pela embalagem que são pequenos tubos de bambu ricamente ornamentados. Quando acesos em um ambiente fechado, todos aqueles que estiverem sentindo o aroma dele, poderão recuperar 1 ponto de saúde e um nível de fadiga, enquanto o incenso estiver aceso.

Bolsa de Viagem do Andarilho

Esta bolsa parece-se com uma bolsa de viagem comum, mas ela fora feita especialmente para os guardiões élficos, pois eles precisavam passar muito tempo longe de suas terras e, portanto, carregar consigo provisões e equipamentos suficientes para estas longas jornadas. Desta forma, para evitar que a bolsa pesasse demais e atrapalhasse o guardião que a portasse, foi desenvolvida através de diversos encantos de poder e material élfico uma bolsa que comportasse a carga das outras, mas aliviasse o peso.

Todos os objetos colocados na bolsa ficam mais leves que o normal, na prática eles ficam como se tivessem perdido meio quilo do seu peso e aqueles que pesam menos do que isso, ficam como se não tivessem peso algum.

Bolsa Troll

As bolsas dos Trolls são mágicas que tem um encanto menor de vigilância em si. Quando tocada por qualquer um que não seu verdadeiro dono, essas bolsas começam a fazer um grande barulho. Maioria dessas bolsas pode somente fazer um grande barulho, mas algumas poucas podem falar curtas frases num tom de vom bem alto. As bolsas dos Trolls são chamadas assim pela barulho e confusão que os Troll fazem, já que um Troll raramente poderia desenvolver poderes para encantar as bolsas. O dono pode ‘‘ensinar’’ sua bolsa a falar uma frase de 7 ou menos palavras, que a bolsa vai repetir toda a vez em voz alta quando alguém que não seu dono estiver segurando-a. Com um teste de observar(escutar) NA 5 + 2 a cada 5 pés de distancia da bolsa. Todas as tentativas de roubo falham automaticamente caso o dono ouça a mensagem da bolsa, pois ela ira cair automaticamente da mão do ladrão.

Caixa Mágica

A caixa mágica é um item criado pelos anões. Uma caixinha, de cores variadas, que quando aberta provoca uma luz cegante. Essa luz equivale ao encanto Clarão Ofuscante. Pode ser considerado até um brinquedo mágico dos anões para fins de travessura, mas pode ser muito prestativo na hora de uma fuga quando não se possui o encanto propriamente dito. A caixa se abre apenas para um lado,de modo a permitir que a pessoa que a abre não sinta o efeito do encanto.

Após ser aberta, a luz da caixa ofusca apenas uma pessoa, apesar de poder ofuscar mais de uma pessoa se estiverem muito encostadas umas nas outras.Depois de ser usada, deve se esperar um dia inteiro para que seu efeito mágico retorne.

Algumas caixinhas, criadas com mais habilidade, fazem com que a luz se estenda no raio de 1 metro.

Estrela de Osgiliath, escudo herórico

Um escudo grande com uma enorme estrela desenhada nele. Os antigos principe de Ithilien usavam durante os dias de gloria de Gondor. Ele da um bônus extra de defesa de +3 contra orcs e ainda uma penalidade extra de -3 para ataques a distancia orcs contra quem portar o escudo.

Ruína de Mordor, arco encantado

Um arco longo feito em Valfenda para os reis de Arthedain, e depois dado a Gondor como um presente. Ele tem uma maldição encantada que dá a seu usuário um bônus de +2 em teste a distancia contra os servos de Sauron e seus aliados.

Lâminas de Angband

Essas espadas cruéis foram feitas por Morgoth para seus capitães de confiança. Elas são extremamente afiadas, e mortais no corte, até mesmo para as armaduras de metal. Elas foram forjadas pelo Grande Inimigo com ódio e medo dos Noldor e dos Homens que os ajudavam. Elas são normalmente embebedadas com venenos mortais feitos nas catacumbas de Angband. Alem disso elas tem um efeito devastador: Mãos-Ferozes +2 (Homens, Elfos) e reduzem a absolvição das armaduras pela metade, arredondando o numero para mais.

Espada dos Ermos do Norte

Essa espada mágica carrega a essência de seu povo criador, os Lossoth. Ao entrar em contato com a água essa espada pode congelá-la, formando um bloco rígido de gelo. É uma peça rara, possuída apenas pelos mais importantes líderes dos homens do norte. Para ativar seu poder o usuário deve passar num teste de porte de NA 12. A área congelada é igual há 5 pés a cada ponto de porte do usuário, como no encanto CONGELAR, apresentado no site Minas Morgul. Após a água ser congelada, sofrera os efeito do calor e do tempo, podendo derreter normalmente.

Balmung, a ruína dos dragões

Essa famosa e poderosa espada mágica é uma ruína entre os dragões. Temida arma do herói Siegfried, o caçador de dragões, essa arma ganhou grande renome depois que Siegfried matou o dragão Fafnir. Forte e resistente, ela consegue penetrar as duras escamas dos dragões e cortar sua carne cruel. Balmung é uma espada de duas mãos, que causa 2d6+9 de dano, tem um bônus de +5 para acertar dragões, +7 para intimidá-los e ignora a armadura desses monstros em 3 pontos. É uma arma única, sempre usada por seu dono, talvez depois de sua morte ela possa ser reinvendicada pelos povos livres, mas se caísse nas mãos da escuridão estaria perdida para sempre.

Espada Flamejante de Surt, o Gigante do Fogo

Surt, o Gigante do Fogo, era um Balrog renomado. Famoso por sua força e crueldade ele estava entre os Balrogs mais respeitados de Morgoth. Sua espada assim como o dono ganhou fama. Quando seu mestre cai na Guerra de Ira, a espada é perdida. Ela pode estar na terceira era escondido, esperando que o inimigo a encontre e reaveja seu poder a muito esquecido. A espada flamejante de Surt é grande demais para ser empunhada por um homem, num teste superior ela inflama seu alvo caso esse possa seja inflamável, causa 4d6 +6 de dano, +2 para acertar e +4 no caso de elfos. Armas de madeira que tentem se defender de seus golpes são inflamadas automaticamente. Ela também da um bônus de +4 nos testes de Intimidar.

Amuleto do olho de dragão

Esses raros amuletos guardam segredos a muito escondidos. São raros e valiosos, difíceis de obter devido à dificuldade de se conseguir o elemento essencial desse amuleto: um olho de dragão. Esses olhos normalmente são de filhotes, presas mais fáceis, mas produzem um efeito menor. Todos aqueles que usarem um desses raríssimos amuletos tem um bônus de +3 nos testes de vigor para lançar encantos da especialidade fogo, fumaça e luz, em contra partida o usuário recebe uma penalidade de -4 em todos os testes para resistir à corrupção devido a presença maligna que o amuleto emana. Os amuletos feitos com olhos de dragões mais velhos tem um maior de + 5, em contra partida sua presença maligna é ainda maior aumentado a penalidade para 6.

Amuleto da penas das grandes aves

Para fazer esse amuleto é necessária uma pena das grandes aves, mas a um detalhe: a pena deve ser dada de bom grado. Esses amuletos místicos têm a essência desses grandes animais, concedendo um bônus de +1 em todos os testes para lançar encantos da especialidade ar e tempestade e bestas e aves. São raros já que as grandes aves raramente confiam em alguém o suficiente para dar-lhe uma de suas penas.

Amuleto das bestas

Esse amuleto mágico afasta todos os animais selvagens que passarem perto de seu usuário. Todo o animal selvagem que se aproximar do usuário do amuleto das bestas se sentira desconfortável e partira imediatamente. Em termos de jogo todo o animal selvagem que chegar perto do amuleto deve fazer um teste de força de vontade contra um NA 12 para ficar perto do usuário e do amuleto. Em contra partida todos os testes feitos com animais domesticados ficam com uma penalidade de -2 devido ao amuleto.

O olho vigia ou o olho vermelho

Sauron com sua feitiçaria e astúcia distribuiu entre seus servos olhos enfeitiçados, em troca do olho original lhes era dado um novo, vermelho sem pupila, um jóia vermelho sangue que permitia a eles verem mais que o normal. Em termo de jogo esses olhos concebem ao usuário em troca de seu olho real um olho mágico com o poder de Sentir poder, mas esse olho não vê de outra forma senão essa, logo todos os testes de ataque a distancia sofrem uma penalidade de -5. Para ativar Sentir poder, o usuário deve passar num teste de porte com NA 10, não é necessário teste de vigor ou gestos e palavras de comando para lançar o encanto. Todos os testes de observar (sentir poder) têm um bônus de +3, em compensação todos que usam dessas jóias ficam mais suscetíveis aos efeitos do feitiço comandar executado pela pessoa que deu o olho, no teste de força resistidos exigido pelo encanto, o portador do olho tem uma penalidade de -3.

Máscaras de Ferro de Angmar

Essas máscaras de ferros eram usadas pelos Numenoreanos Negros a serviço do Rei dos Bruxos de Angmar, um disfarce usado pelo Senhor dos Nazguls. Essas máscaras eram usadas pela elite do exercito de Angmar, inspiravam medo e terror contra os inimigos da Coroa de Ferro, elas rendem um bônus de +1 em intmidar como os sinetes do rei dos bruxos, não devido a magia mas pela má reputação que elas levam.

A Coroa de Ferro de Angmar (o elmo do rei dos bruxos)

Usada pelo Rei dos Bruxos de Angmar, a Coroa de Ferro era o símbolo do poderio de Angmar. Durante a batalha por Minas Tirith o Rei dos Bruxos a usava, mesmo depois do reino de Angmar ter caído. Encantada com Invocar o Medo ela rende ao Rei dos Bruxos um bônus nos teste de intimidar de +8, além disso, toda a arma não mágica que a atacar será automaticamente destruída, armas mágicas ou de grande valor dão aos seus usuários uma chance de resistir a isso caso o usuário passe num teste de agilidade NA10. A Coroa se perdeu com seu dono no final da terceira era quando Eowyn e Merry derrotaram o líder dos Nazgus e cumprindo a profecia.

Nareleb

Nareleb (fogo prateado) era arma feita por Celebrimbor para a guerra entre Sauron e os Elfos em 1693 S.E. Celebrimbor a usou com coragem, mas no final ele foi derrotado e a espada se perdeu. Nareleb é uma maldição contra os servos de Mordor, quando ela sentia o gosto do sangue deles irrompia em chamas prateadas que lhes queimava as roupas e a carne. Toda a vez que Nareleb acertar um servo de Mordor num sucesso superior ou maior ela ateará fogo em seu alvo, o fogo mágico pode ser apagado com água, mas ele não gera nem fumaça ou cheiro de queimado. A chama prateada de Nareleb uma vez acesa (isso é, depois de um sucesso superior ou maior num ataque) espalha medo entre os corações dos servos da sombra, dando um bônus de +5 para intimidá-los. Além disso, a espada corta malhas e tecido com facilidade, ignorando a habilidade racial do orcs pele dura e ignorando 2

pontos de absolvição das armadura que ela venha a acertar. A espada esta perdida, provavelmente foi escondida pelos últimos elfos de Eregion ou tenha caído nas mãos do Inimigo, fica a cargo do narrador de decidir. O nome Nareleb vem de ‘’Nar’’ fogo e ‘’Celeb’’ prata.

Espada de Eöl: Anguirel

O mestre Eöl forjou duas espadas de força, beleza e excelência iguais: a espada Anglachel e a espada Anguirel. A espada Anglachel foi dada ao rei Thingol como pagamento e depois Thingol deu-a de presente a Beren ArcoForte e finalmente a espada foi re-forjada como Gurtahng, a espada usada por Turin Turambar. Os restos de Gurthang descansam com o corpo de Turin e foram perdidas a muito na destruição de Beleriand. Eöl guardou a irmão de Anglachel, que ele nomeou de Anguirel ‘’ Ferro da Estrela de Fogo’’ Seu filho Maeglin roubou Anguirel do pai quando fugiu para Gondolin com a mãe Aredhel. Maeglin guardou a espada depois que seu pai morreu e a usou contra Tuor durante a queda de Gondolin. Quando Tuor jogou Maeglin das muralhas da cidade, a espada caiu com ele, mas sobreviveu a queda sem danos. A espada é uma arma muito bem balanceada com uma lamina de metal negro, com o pomo adornado em prata e com inscrições elficas identificando seu nome e criador pela guarda. Anguirel é uma obra prima das artes elficas, feita com perfeição, mas, entretanto contem a paixão negra de seu criador. A espada tem as seguintes qualidades:

‘’Ela cortava qualquer aço extraído da terra’’ **O Silmarillion pág 256.**

Se o usuário obtiver um sucesso extraordinário em um ataque usando Anguirel contra um oponente que tente bloquear/aparar com uma arma ou um escudo, o usuário destruirá a arma ou escudo do defensor, além disso, causara dano máximo. Somente espadas mágicas como Orcrist ou Glamdring tem alguma chance de resistir aos golpes espetaculares de Anguirel. A espada também ignora toda a absolvição de armaduras que não sejam feitas de Galvorn ou Mithril, nem mesmo as escamas de um dragão conseguem resistir à força de Anguirel.

Perfeito balanço - Essa ótima arma é guiada facilmente pela mão do usuário e acha facilmente as brechas numa defesa adversária. Essa espada dá um bônus de +5 em todos os testes de combate com armas com Anguirel.

Malicia do criador – A natureza cobiçosa e maligna do ferreiro Eöl permanece em Anguirel. O usuário da espada ganha os seguintes defeitos: Ódio (Noldor), dando uma penalidade de -10 em todos os testes sociais realizados com elfos Noldo e Imprudente.

Vara do equilíbrio

Criadas há muito tempo pelos elfos de Eregion, essas varas mágicas eram belíssimas peças e ótimas ferramentas. Feitas inteiramente em prata, eram enfeitadas com inscrições de boa sorte. Muito úteis para o equilíbrio, dão um bônus de +4 em acrobacia e seu usuário enquanto usar a vara nunca sofrera uma falha desastrosa em um teste de acrobacia. Infelizmente o conhecimento de sua fabricação foi perdido, e no final da terceira era ao poucos os que ainda se lembram delas ou de como fazer elas.

Broche de Harad

Esse broche de prata tem um âmbar incrustado em si, e dentro do âmbar um escaravelho dos longínquos desertos de Harad. O broche é mágico assim como o escaravelho que o habita, todos aqueles que o usarem recebem um bônus de +2 em todos os testes de sobrevivência no deserto ou para encontrar água onde quer que seja. Esse broche chegou ao Oeste na época em que os povos de Harad e Gondor ainda faziam comercio um com o outro, com o fim das rotas devido a guerra entre os dois povos, o intercambio parou, e muito foi perdido.

Caixa das ervas frescas

Essa caixa de madeira de Marllon tem cenas de jardins e florestas. Mas seu valor não esta em sua beleza e sim em seu poder. Todas as ervas uma vez colocadas nela, continuam frescas até serem retiradas. A uma versão menor da caixa de poder e beleza menor, nesse caso o tempo de frescor é igual ao dobro do usual, isso o dobro do tempo natural de apodrecimento da erva.

Edrafen

Uma chave de mithril, enfeitada com peças de safira, esmeralda e rubi, todos incrustados de forma a lembrar as raízes de uma arvore. Se em beleza essa é uma peça bela, maior ainda é em utilidade e poder. Feita na época de grande prosperidade de Eregion e Moria, essa era uma chave mágica, que tinha o poder de abrir qualquer porta, tenha sido ela construída por elfos, anão até mesmo pelo inimigo. Edrafen significa abre porta em Sidarin. Essa chave magnífica, porém, tinha um limite, ela não conseguia abrir portões, portas com encantos de exclusão e, no caso de portas encantadas com obstrução, seu poder era limitado. Sobre esse ultimo caso, Edrafen tem um resultado igual a 13 no ‘‘teste’’ de força de vontade, a palavra teste esta entre parênteses porque Edrafen não faz de fato um teste, já tem um resultado decidido. Quando Moria foi tomada ou talvez quando Sauron destruiu Eregion, Edrafen foi perdida, um item de grande magnitude, seria uma poderosa ferramenta nas mãos de um gatuno criativo.

Crarainllen

Craban quer dizer coroa rain fronteira e sollen fechada, coroa da fronteira fechada. Esse item foi criado há muito tempo por Telchar, o grande ferreiro de Nogrod na primeira era da Terra-Media. Essa coroa feita em prata é uma peça única, sem detalhes, uma coroa simples que aos olhos desatentos poderia passar como inútil e não receber o valor necessário. Crarainllen protege o portador de todos aqueles que tentem invadir sua mente com encantos, protege as fronteiras da mente do usuário. Todos que tentarem invadir a mente do usuário com encantos como Comandar, Voz de Comando, Ler o Coração, Voz de Persuasão e Pensamentos Releados, teram que passar num teste de força de vontade resistido com o usuário, sendo que para encantos em que se pede normalmente um teste de força de vontade resistido o usuário tem um bônus de +2, e para aqueles que não se pede, o atacante tem um bônus de +5, mas pelo menos o usuário tem alguma chance de resistir à dominação. Para ativar esse pode o usuário deve passar num teste de porte NA 12. Com a guerra entre Doriath e Nogrod e depois com a destruição completa de Nogrod no final da primeira era, a coroa foi perdida, talvez para sempre, de agora em diante é o narrador e sua criatividade que decidira o destino da coroa.

As Botas Mágicas de Surmataja

Essas botas de couro negro surrado recebem o nome de Surmataja, se foram usadas pelo herói dos anões ou se receberam o nome em homenagem a ele é desconhecido, mas que elas apresentam força e resistência isso é inegável. Essas botas permitem o usuário correr metros mais rápido, ficar firme com facilidade e são muito fortes, resistindo bem ao calor ou frio. Em termos de jogo, todos que usarem essas botas tem seu deslocamento aumentado em 50%, um bônus de +2 na perícia correr, um bônus de +3 em todos os testes para se manter de pé, isso inclui rabadas de dragões e testes de prostar vindos de um adversário, além disso as botas são de qualidade muito boa, resistem a neve e ao deserto sem dificuldades, só são desgastadas por armas e altíssima temperatura (fogo).

Trapos de Mendigo

Este item é utilizado por alguns guardiões, provavelmente presente de algum mago simpático à causa desta ordem. Este item consiste em um manto sujo e esfarrapado, qualquer um que veja um personagem envolto nestes farrapos imundos acreditará que ele é um mendigo doente e se possível irá evitá-lo. Enquanto o personagem não fizer para que se duvide dessa suposição, como sacar uma arma, soltar um encanto, ou falar como um nobre, a ilusão será mantida. Provavelmente os anões, elfos noldor e nobres se recusem a utilizar este item.

Galho de Apagar Rastros

Este item é um pequeno galho de salgueiro ou pinheiro, encantado para que emule a habilidade dos bárbaros Caminhar sem Deixar Rastros (página 82 do Livro Básico). Ao passar o galho por sobre os rastos do personagem, todos aqueles que tentarem seguí-lo através de seus rastros sofrem uma penalidade de -8 nos testes de rastrear.

Cinturão dos Gigantes

Este item foi provavelmente criado por algum mago fraco fisicamente, mas que sentia a necessidade de não depender completamente de suas magias. Ele consiste em um cinturão largo de couro, com o fecho em mithril, aquele que estiver usando este cinturão terá seu valor de força aumentado em 3.

Colar de Névoas Tecidas

Este colar é feito de uma corda trançada ao redor de uma corrente, com um pingente de prata. Quando o seu usuário segura o pingente ele ativa um efeito similar ao encanto Criar Nevoeiro com um raio de 9 metros .

Cajado da Vida

Este cajado feito de madeira de carvalho concede ao seu usuário um bônus de +6 para tratar ferimentos e doenças, através de um teste da perícia cura.

Capítulo Quatro

Anéis de Poder

Aneis Menores de Eregion

No começo da Segunda era, Celebrimbor e seus ouvires elficos de Eregion formaram a Gwaith-i-Mirdain, uma sociedade cujo objetivo era aumentar o poder de seus membros assim como seu conhecimento da técnica. Isso não foi muito antes que Sauron, procurando uma oportunidade para seduzir e corromper, apresentar-se como Annatar, o senhor dos presentes, e emissário dos Valar.

Seguindo as instruções de Sauron e sobre sua influencia, os Mirdain logo começaram a criação dos Grandes Anéis do Poder, dos Sete e dos Nove. Depois que Sauron partiu, Celebrimbor em segredo forjou os Três com suas próprias mãos. Em segredo também, Sauron forjou o Um Anel e os elfos de Eregion logo souberam que Sauron os havia traído. A invasão de Sauron a Eregion trouxe morte e ruína, no fim até mesmo Celebrimbor, que estava na porta da Casa dos Mirdain foi capturado. A campanha de Sauron lhe rendeu diversos anéis, alguns grandes outros nem tanto, felizmente ele não descobre a localização dos Três, que ficaram salvos de sua influencia malévola. Esse foi o fim da era dos Grandes Anéis.

A historias dos Grandes Anéis do Poder são conhecidas somente pelos Sábios e aqueles poucos ensinados na doutrina dos Anéis do Poder. Mas havia outros anéis, menores forjados tanto antes da interferência se Sauron e depois de sua chegada, a pouca menção sobre eles nas crônicas das Eras (apesar de não terem sido totalmente esquecidos por aqueles iniciados no conhecimento sobre os Anéis do Poder). Os Anéis abaixo apresentam 2 exemplos.

Anel da Cura

Descrição: Feito de prata, com uma faixa gravada com folhas de carvalho que circundam todo o anel repetindo o desenho por todo ele. Não importa que temperaturas extremas o anel foi sujeito ele sempre esta confortável para o uso. O anel não pode esconder a si mesmo, nem ajustar seu tamanho para ser colocado ou retirado, pois essas habilidades vieram depois sobre a orientação de Sauron.

História: O forjamento do Anel da Cura foi comemorado entre o Gwaith-ir-Mirdain, já que ele representava a capacidade do oficio entre os elfos antes da vinda de Sauron disfarçado de Annatar.Apos a traição de Sauron ter sido revelada e o perigo dos Grandes Anéis realizado, o Anel da Cura foi dado a Amantir, um chefe militar das companhias elficas de Ost-in-Edhil; Esse Anel não sofreu a malicia de Sauron, logo é inofensivo o seu uso. O destino de Amantir durante a devastação de Eregion é desconhecido. Seu nome, entretanto, não aparece em nenhuma parte da lista dos capitães, feita por mestre Elrond que recolheu os poucos sobreviventes que restaram de Eregion e os colocou sob sua tutela. O destino do Anel da Cura foi perdido então assim como sua historia.

Efeito: Os anéis da Cura providenciam um bônus de +2 em todos os testes de Cura e Vigor. O usuário não sofre qualquer penalidade por usar o anel. Pesar de criado com magia, com grande esforço pode-se destruir o anel.

Uso: O Anel da Cura pode ainda ser encontrado nos altos platôs da região selvagem de Eregion ou dentro das antigas ruínas de Ost-em-Edhil. É mais provável que ele tenha sido tomado durante as pilhagens por uma das hordas dos Orc de Sauron e conseqüentemente poderia estar em qualquer lugar do exercito Orc dês da queda de Eregion. Se em algum momento Sauron chegou a noticiar ele, provavelmente ele o lacrou e guardado-o, e não entregou-o a um de seus lacaios, como muitos outros anéis menores de Eregion, pois esse anel não teve o toque maculado de Sauron, logo não sofre de sua influencia. Todos os heróis que encontrarem esse anel ou recuperarem-no estariam um anel feito por mim, eu fiz outro, mas esse so escrevi o efeito por enquanto, portarei ele com o outro anel do James.

O anel menor da Luz

História: Feito na época de ouro da Segunda Era esse anel foi um presente de um dos melhores arrefeceis de Eregion para Celebrimbor. Em seu interior a uma homenagem a o ancestral de Cele-

brimbor, Feanor. O Anel foi usado por muito pouco tempo por Celebrimbor, ele pareceu nunca gostar muito da jóia, raramente a usou, e quando o fez não foi de bom grado. Com o tempo o anel foi esquecido por seu dono. Depois da pilhagem de Eregion ele se perde de vez, provavelmente foi tomado por um dos capitães de Sauron durante as pilhas.

Descrição: O anel é de ouro puro, com uma linda esmeralda cravada em si, há também dois cristais menores ao lado da esmeralda, um de cada lado. Em seu interior, o forjador inscreveu a seguinte frase em Sindarin: ‘‘3 são as jóias da luz, então são três as jóias do anel da luz’’. Ele se refere às Silmarills, as pedras de Feanor, o maior dos ouvires de todos os tempos. Querendo homenagear o ancestral de seu mestre, o forjador o deu de presente para seu mestre, Celebrimbor.

Efeito: 1°- 3 vezes ao dia, uma a cada 8 horas, o anel pode emitir uma luz como se ele estivesse encantado com o encanto CRIAR LUZ (com 2 opções para aumentar a área de efeito do encanto), a luz emitida é esverdeada como a esmeralda, o que nas situações sertãs segundo o narrador pode garantir um bônus de +1 em intimidar ou em inspirar, esse bônus de intimidar dobra contra os servos da sombras e seus aliados, o bônus de inspirar dobra caso seu alvo sejam os elfos.

2° uma vez por dia o anel pode emitir um clarão como se estivesse encantado com o encanto CLARÃO OFUSCANTE, a luz emitida aqui também é verde. Note que o pode ativar o anel custa 1ação para seu portador e que num mesmo dia o portador não pode usar o efeito 1 e 2. Para ativa o 1° poder é necessário um teste de Porte contra um NA 7, para ativar o segundo um NA 10. O anel também é muito resistente, podendo ser apenas destruído por magia e ataques sobrenaturais. Como sua essência nunca foi tocada pelos ensinamentos de Sauron, este anel esta não sofre a influencia aos do Um.

Uso: O anel da luz, poderia estar enterrado nos restos de Eregion, ou até mesmo na posse de um líder Orc ou dentre os tesouros de um Troll, Uma coisa é certa, ‘‘o anel rejeitado’’ como ficou conhecido continua vivo nos antigos conhecimentos relacionados aos anéis do poder.

Anel da Força

História: O anel da Força foi um dos primeiros anéis menores de Eregion a ser feito sob as rédeas do conhecimento de Sauron. Mestres da sabedoria têm muitas vezes considerado o propósito de fabricar um anel muito semelhante a outro; A resposta esta na própria pessoa sóbria de Sauron. O anel da Cura gozava de renome entre os ferreiros elficos que o criaram, e Sauron sempre muito orgulhosos não havia participado na sua criação. Então ele criou um anel similar, até mesmo melhor, um anel com seu toque sombrio, para que este ganhasse mais renome que o outro.

O anel da Força estava entre os anéis menores reclamados por Sauron depois da queda da casa de Mirdain, e sérvio de presente para um dos chefes Orc de Sauron. Esse anel foi recuperado por um exercito anão de Khazad-dûm, enviado por Durin para ajudar a turba de Elrond. Os arquivos dos anões indicam que, mesmo sem saber o que o anel era, eles podiam adivinhar seu valor. Eles tinham a intenção de devolvê-lo para seus aliados elficos de Loriland, mas o anel foi novamente perdido para o inimigo quando as legiões Orcs se viraram sua atenção para os anões, nos portões de Moria. Depois disso as menções ao anel desaparecem das crônicas históricas.

Descrição: O anel da Força é idêntico ao anel da cura com uma exceção: a folha de carvalho encavada nele tem outro padrão, cada folha esta inclinada para a direção oposta. Grandes mestres da sabedoria acreditam que esse anel foi o primeiro anel a ser feito com a habilidade de se esconder dos observadores e mudar de tamanho.

Efeito: O encanamento do anel da força da ao usuário um bônus de +2 em todos os testes de força. Em contra partida, o usurário recebe uma penalidade de -2 em todos os testes de Força de Vontade.

Como esse anel foi feito sobre a influencia malévola de Sauron, sua essência e maligna. Uma vez que o personagem coloque o anel no dedo ele é exposto a magia do anel. A cada trinta dias, o usurário (suando ele ou apensas carregando-o do) tem que fazer um teste de Força de Vontade contra um NA 10, caso falhe, o personagem adquiri um ponto de corrupção, consulte a tabela de corrupção para obter informação extras. Os usurários do anel da força que já tem pontos de corrupção, terão que fazer um teste contra um Na 12 toda a vez que tentarem remover o anel. O mesmo teste se aplica a todos os usurários que tentarem abandonaram o anel ou da-lo ou tentar destruí-lo. E é claro,nada que não for de fonte sobrenatural ou mágica pode causar danos ao anel.

Uso: O anel da Força é mais provável de ser encontrado nos dedos de um capitão ou campeão orc, apesar de que dele também pode ter sido um presente de Saruon para suas legiões humanas, como os Orientais e Sulistas. Os heróis talvez descubram do anel e assim vão ou são mandados atrás dele, tentando retirando-lo dos poderes de Sauron.

Anel do Cauteloso/
Anel do Alerta

História: O anel do Cauteloso, ou como foi apelidado, O anel do Alerta, foi uma peça renomada e cobiçada. Esse anel tinha o poder de avisar seu usuário de perigos a frente, tornando ele uma peça muito útil. O ouvires criador o trocou em uma troca comercial com um homem do reino do norte, um Dúnedain. O anel porem por ter em sua essência os ensinamentos sombrios de Sauron, corrompia todos de coração fraco, e como se sabe os homens são muito suscetíveis a corrupção, facilmente seduzidos por poder e riqueza. A cobiça dos olhos alheios foi a ruína desse mortal, que e encontrou traído por aqueles que ele menos esperava, o anel então mudou de dono. Depois de um ciclo muito grande, onde o anel mudou muitas vezes de dono, ele foi finalmente perdido, e dessa forma esquecido pelos livros e pelas pessoas.

Descrição: O anel do Cauteloso foi feito todo em prata, nas laterais a referencias à antigas canções sobre como ser cautelosos. O anel também tem 2 rubis encravados em si, quando seu poder é ativado eles começam a tremer, chocando-se, dessa forma avisando seu usuário.

Efeito: Esse anel tem o poder de alertar seu dono de futuros perigos. O anel pode sentir o poder das criaturas como se tivesse observar (sentir poder) +9, o NA é igual 30 – NA da criatura, sendo assim para ele sentir a presença de um único grupo de 4 orcs o NA seria igual a 25, porem para observar o Senhor dos Nazguls o NA seria de 5, automaticamente o anel perceberia sua presença. A área de atuação do anel é igual a o numero de pontos de porte de seu usuário em metros. Se a criatura sentir o anel (teste de sentir poder NA 12) e conhecer seus poderes (saber:anéis do poder NA 15) ele pode fazer um teste resistido de força de vontade contra o anel sendo que nessa situação o anel tem força de vontade + 5, se passar a criatura pode cancelar os poderes do anel, dessa forma ele não a sentira.

O anel, por ter sido maculado com os conhecimentos de Sauron, é uma jóia corruptora. Uma vez por mês seu usuário tem que fazer um teste de corrupção NA 8 + 1 a cada vez que o anel exercer seu poder, personagens que já tem pontos de corrupção fazem o teste a cada 15 dias. Toda a vez que o usuário tentar se livrar do anel ele terá que passar num teste de força de vontade NA 12 + 1 a cada ponto de corrupção que ele tiver. Esse anel é extremamente difícil de ser destruído, sendo esse feito possível somente com armas mágicas, ele também tem o poder de aumentar e diminuir de tamanho para melhor servir seu usuário.

Uso: O Anel da Alerta provavelmente esta perdido, fica a cargo do narrador decidir seu destino. Ele pode ser uma peça muito importante numa crônica onde os jogadores por estarem seduzidos por seu poder não conseguem se livrar dele.

Capítulo Cinco

Ordens Mágicas

Alquimistas

Alquimista é uma ordem de elite que utiliza a magia sutil da Terra-Média em suas misturas para criar substâncias com propriedades especiais, conhecidas como elixir. Apesar de não ser tão forte quando pego desprevenido, quando preparado para seus desafios ele pode ser um adversário terrível, criando efeitos de poder que ao contrario dos encantos, não desgastam o praticante.

Aventuras

Os alquimistas muitas vezes não possuem um espírito aventureiro, ficando trancados em seus laboratórios, ampliando sua arte a níveis incríveis. Porem existe alguns dentre eles mais aventureiros, que viajam por diversos lugares, a procura de novas fórmulas. Eles também são membros valorizados em um grupo, pois possuem uma gama muito grande de poderes, e alguns conhecem fórmulas que aceleram a cura dos ferimentos.

Formação

Muitos mágicos e mestres da sabedoria entram nesta ordem, sejam por aptidão, ou por acharem mais fácil ser um alquimista, do que um mago. Alguns Artesões também ingressam nesta ordem, dando um leque maior a suas criações. Como os artífices já teciam a magia sutil em suas criações, muitos acham fácil usar o mesmo na criação de elixir.

Informações do Jogo
Requisitos

Para se torna um alquimista é necessário ter Espírito 8+ e a perícia Ofícios: Elixires +6.

Perícias de Ordem

As perícias de ordem de um Alquimista são: Ofícios (Agi), Debater (Esp), Cura (Esp), Língua (Esp), Saber (Esp), Observa (Per), Esquadrinhar (Per), Sobrevivência (Per), Persuadir (Prt)

Habilidades

Ao criar um Alquimista você pode escolher uma opção dentre as habilidades especiais listadas a seguir:

Criação de Elixires Especiais

Esta é a primeira habilidade escolhida pelo alquimista. Com ela você adquire o saber e a habilidade para a criação de elixires. Toda vez que essa habilidade for escolhida, o alquimista ganha cinco opções de elixires, esses pontos utiliza esses pontos para aprenderem novas fórmulas de elixires.

Aperfeiçoamento: Um alquimista pode comprar essa habilidade mais de uma vez, a cada vez que o faz, ele adquire mais cinco opções de elixires.

Fabricação Rápida

O Alquimista pode acelerar a criação de seus elixires, sem no entanto perde sua qualidade. Esta habilidade é idêntica à habilidade preparar veneno do Artesões.

Preparar Venenos

Usando diversas ervas venenosas, o alquimista pode preparar potentes venenosos. Esta habilidade é idêntica à habilidade preparar veneno do Bárbaro (Ver pagina 82 do Modulo Básico).

Especialidade em Elixires

Você concentrou seu estudo em elixires em determinadas áreas de conhecimento, como recuperação ou venenos. Ao fabricar elixires deste tipo você ganha um bônus igual a +2 nos testes necessários para se criar o elixir.

Requisitos: Criação de Elixires Especiais, Ofício: Elixires 6+

Livro de Receitas

As fórmulas usadas pelos alquimistas são como receitas de bolo, embora muito mais complexas, sendo assim é impossível para eles decorarem todas elas. Os Alquimistas guardam todas as suas receitas de Elixires em livros de Receitas, onde podem ser consultadas. Eles têm diversos livros separados por tipos de fórmulas ou complexidade, mas são volumosos demais para serem carregados.

Sendo assim, eles compilam aquelas que serão realmente úteis para serem usadas ao longo de suas viagens, para que poupem tempo e não carreguem peso desnecessário.

No seu Livro de Receitas, há espaço para 10 receitas de elixires, independente do tipo ou da complexidade, uma vez preenchido não poderá ser apagado. O livro não possui

qualquer propriedade especial ou mágica, podendo ser destruído pelo fogo, água, rasgado ou apagado.

Requisitos: Espírito 10+, Ofícios: Elixires 8+, Criação de Elixires Especiais.

Memória de Receitas

Durante os anos de estudo e experiência o Alquimista identificou quais elixires são mais úteis, e quais os mais usados, fazendo um grande esforço para decorar suas fórmulas, para as ocasiões de extrema necessidade.

O Alquimista desta forma poderá guardar em sua lembrança 5 fórmulas de elixires para momentos de grande necessidade, mas para lembrá-las deverá ter sucesso num teste de Espírito NA 10.

Requisitos: Espírito 10+, Ofícios: Elixires 12+, Criação de Elixires Especiais e Livro de Receitas

Especialidades Alquímicas

Alguns alquimistas dedicam um esforço especial ao estudo de alguns aspectos da alquimia, facilitando sua fabricação dos elixires desse tipo. Em termos de jogo, ele o faz comprando a habilidade de ordem Especialidade dos Elixir. Muitas especialidades são parecidas com as dos mágicos e magos, com pequenas alterações. Um elixir também pode se enquadrar em mais de uma especialidade. Entre as especialidades possíveis incluem-se:

Ar e Tempestade: Elixires relativos a raios, nuvens, nevoeiros e ventos, como Bomba de Fumaça e Dispersa Nevoeiro.

Fogo, Fumo e Luz: Elixires relativos ao fogo e demais aspectos deste elemento. Entre os elixires possíveis incluem Elixir Explosivo e Inflamar.

Fogo Secreto: Elixires ligados ao bem se encaixam neste caminho. Entre os elixires desse caminho estão Elixir da Cura e Luz Sagrada dos Valar

Água: Elixires ligados à água em geral se encaixam nesta especialidade. Entre os elixires desse caminho estão Secar e Congelar.

Vida: Elixires ligados aos seres vivos ficam nesta especialidade, que é uma das mais amplas do campo. Entre os elixires desse caminho estão Anestésico e Revigorante.

Feitiçaria: Elixir ligados ao mau, utilizados apenas pelos servos da Sombra. Entre os elixires ligados a esse terrível caminho estão Dor e Veneno Letal.

Combinação de Elixires

Se alguém misturar dois elixires em um mesmo recipiente, os efeitos podem ser devastadores, mas também pode acontecer coisas benéficas pros Alquimistas (mas poucos estão dispostos a arriscar). Abaixo segue um lista de possíveis efeitos, mas o narrador pode acrescentar muitos outros a essa tabela. Jogue 1D6 se quiser escolher aleatoriamente.

1- Uma explosão que causa 1D6+2 de dano num raio de 2 metros .

2- O liquido perde todos os seus poderes, ficando totalmente inútil.

3- O liquido vira um veneno poderoso. Tipo: Ingestão, Tempo de Ação: Imediatamente, Potência: -2, Tratamento: -5, Efeito: 2D6+4, Secundário: 1D6+4 e Estágios: 1.

4- Um dos elixires faz seu efeito contrario, enquanto o outro some(escolha aleatoriamente)

5- Ambos os elixires tem seus efeitos normalmente, ao mesmo tempo.

6- Cria um efeito novo, que cabe ao narrador decidir qual é ele. Pode inclusive copiar um outro elixir.

Regras para Ingredientes

Tipo 1: seria o mais completo, porem vem em pequenas quantidades de tudo, o que faz com que ele se desgaste mais rápido. Vem com 20 níveis de abastecimento. Peso: 0,7kg. Custo: Condado/Bri: 5PP, Valle: 4PP e Minas Tirith 2PP.

Tipo 2: é menos completo, mas possui uma quantidade maior das coisas, demorando mais para acabar com ele, mas sendo menos usados nos elixires do que o Tipo 1. Quando um elixir usa os 2 Tipos ele usa uma quantidade superior do Tipo 1 e uma quantidade menor do Tipo 2. Vem com 20 níveis de abastecimento. Este é o kit mais comum de ser achado. Peso: 0,7kg. Preço: Condado/Bri: 4PP, Valle: 3PP, Minas Tirith: 1PP

Especial: Esse é o tipo mais raro. Normalmente vendido apenas individualmente, isso quando esta a venda. Muitas vezes a procura por esse ingredientes pode levar a grandes Demandas. Apenas os melhores elixires costumam usar esse tipo de ingrediente, como o Elixir Medicinal.

Abastecimento: Caso um determinado kit esteja incompleto, precisando de mais ingredientes, o alquimista pode resolver completar ele, no lugar de comprar um inteiramente novo. O custo para o abastecimento é igual a 1/20 por ponto abastecido. O abastecimento porem não é algo fácil, pois é mais comum encontrar um kit completo, do que materiais avulsos. Cabe ao narrador decidir se em determinada loja especializada tem os materiais para abastecer o kit do jogador, se quantos pontos pode ser abastecidos.

Laboratório de Alquimia

Um alquimista precisa de um laboratório para fabricar seus elixires, mesmo que seja um bem simples. Existe 3 tipos

básicos de laboratórios, são eles:

Laboratório Portátil: Este pequeno laboratório é muito utilizado pelos alquimistas aventureiros. Ele consiste de diversos objetos, mas em pequenas quantidades. Apesar de não ser muito pesado, a grande quantidade de objetos(muitos frágeis) impossibilita uma pessoa de carregar em seu próprio corpo. A maioria coloca eles em sacolas e os leva em carroças ou em cavalos. O alquimista que usar este tipo de laboratório esta sujeito a uma penalidade de –4 em todos os testes de Ofícios: Elixires. Custo: Condado/Bri: 18PP. Valle: 10PP. Minas Tirith: 6PP. Peso: 20 kg

Laboratório Básico: Este é o típico laboratório dos alquimistas. Quase todos usam este em seus locais de trabalho. Ele completo ocupa uma área de 6 metros². Para transporta esse laboratório é preciso umas 2 carroças pequena, e devem ir com muito cuidado, pois ele é muito frágil. Custo: Condado/Bri: 23PP. Valle: 14PP. Minas Tirith: 9PP. Peso: 60kg

Laboratório Completo: O sonho de todo alquimista. Este laboratório vem equipado com tudo que o alquimista precisa em sua profissão, porem é extremamente grande, ocupando uma área de 15 metros²! Para transporta esse laboratório é necessário 5 carroças pequenas, 3 medias e 1 grande, e com extremo cuidado para não quebrar durante a viagem. O alquimista que usar este laboratório ganha um bônus de +2 em todos os testes da perícia Ofícios: Elixires. Custo: 30PP. Valle: 23PP. Minas Tirith: 14PP. Peso: 120kg

Os ingredientes tipo 1 e 2 apresentam 10 níveis de abastecimento, sendo 10 completamente abastecido e 0 completamente desabastecido. Cada elixir apresenta a quantidade de níveis de abastecimento necessários para sua fabricação. Não se precisa dizer que ingredientes são consumidos mesmo quando o teste para a fabricação dos elixires falham. A partir do nível 4 de abastecimento é necessário jogar 1d6 para determinar se há quantidade necessária de um ingrediente específico dentro do tipo determinado. Um resultado de 1 ou 2 significa que há todos os ingrediente para a fabricação, 3 ou 4 que existe um ingrediente faltando, e 5 ou 6 que há dois ingredientes em falta

Druida

Os Druidas são pessoas altamente ligadas à natureza e aos animais, uma ligação ainda mais forte do que a existente entre os guardiões, e é justamente essa ligação que da poder aos druidas, pois muitos druidas desenvolvem uma forma de magia ligada à natureza e aos animais, chamada entre eles de Magia Selvagem. A grande maioria dos druidas vem dos Drúedain e é entre eles que os demais povos costumam procurar quando desejam receber os ensinamentos dessa ordem.

Aventuras

Os druidas possuem habilidades únicas ligadas à natureza e aos animais, alem de costumarem serem excelentes combatentes. São de grande ajuda em viagens e demandas em território selvagem.

Formação

Os druidas podem provir de muitos povos e lugares, mas a sua grande maioria provem do Drúedain, mas muitos elfos aprenderam sobre essa ordem. Não se conhece nenhum anão que tenha virado druida. Muitos começam suas carreiras como Bárbaros ou Guerreiros, mas qualquer um pode desenvolver uma ligação com a natureza a ponto de virar um druida. Ate mesmo mágicos entraram nessa ordem, em busca do conhecimento da Magia Selvagem.

Informações de Jogo

Requisitos

Para se torna um druida, você tem que ter Sobrevivência 9+, Rastrear 6+, Noção do Clima 6+ e a vantagem Mateiro.

Perícias de Ordem

As perícias de ordem dos druidas são: Combate com Armas(agi), Combate de Alcance (agi), Cura (esp), Dissimulação (agi), Escalar (for), Esquadrinhar (per), Intimidar (prt), Montar (prt), Noção do Clima (per), Observa (per), Nadar (for), Rastrear (esp) e Sobrevivência(per).

Habilidades

Ao criar um druida, você pode escolher uma opção dentre as habilidades especiais a seguir:

Lançar Magia Selvagem

Esta habilidade permite ao druida usar a Magia Selvagem. A Magia Selvagem na verdade são encantos, mas apenas das especialidades Animais e Ave, Ar, Tempestade e Água. Cada vez que um druida compra essa habilidade, ele ganha DUAS opções de encanto. Para mais informações ver Capitulo VII do Modulo Básico.

Requisitos: Espírito 10+, Quaisquer outras duas habilidades de druida.

Aperfeiçoamento: Um druida pode comprar esta habilidade mais de uma vez, adquirindo, a cada vez mais duas opções de encantos.

Amigo Animal

Você tem um amigo animal, que o ajuda em suas demandas e o serve não como um escravo, mas como um amigo. Você e seu companheiro animal podem se comunicar através de uma linguagem que apenas vocês dois entendem. Qualquer animal comum pode servir como Amigo Animal. Se o animal morrer o druida pode adquirir

outro animais depois de 1 mês sem ter que recomprar essa habilidade.

Domínio Selvagem

O druida é tão ligado aos animais e a natureza que tem grande facilidade em perícias ligadas a eles. Sempre que gastar 1 ponto de coragem em um teste relacionado à natureza e/ou aos animais o druida ganha +5 ao invés de +3. Exemplos de situações que usam essa habilidade incluem testes de Sobrevivência, Dissimulação em locais selvagens e ate mesmo na pratica da Magia Selvagem.

Método de Magia Selvagem dos Druidas

Funciona igual à habilidade Método de Encantamento dos Mágicos.

Requisitos: Lançar Magia Selvagem

Amigo dos Animais

O druida não é mais visto com hostilidade pelo animais normais. Se o druida agredir o animal essa habilidade deixa de funcionar imediatamente, afetando todos os animais que vejam o druida sendo hostil. Animais corrompidos ou controlados magicamente não são afetados por essa habilidade.

Língua dos Animais

Você pode se comunicar com os animais livremente. Você pode usar o encanto Língua dos Animais como se tivesse transformado numa habilidade mágica(página 186 do Modulo Básico).

Requisitos: Amigo dos Animais.

Erradicadores da Mágica

Num mundo onde os servos da Sombra utilizam poderosos encantos negros, uma pessoa que saiba como neutralizar essa feitiçaria pode ser a salvação do Povo Livre. Esta ordem foi criada por um poderoso mago, segundo alguns com a ajuda de Gandalf. Esse mago, que o tempo tratou de apagar seu nome dos conhecimentos da maioria dos Sábios, criou a ordem para se opor ao Rei dos Bruxos, mas nem ele pode se opor ao Senhor dos Nazgul, e encontrou a morte numa luta contra o Senhor de Angmar. Apesar disso a ordem não acabou, mas seu numero é muito pequeno (menor até que o numero de magos). Mas mesmo essa historia gloriosa possui uma nota negra. Logo após a morte do lendário líder da ordem, um de seus maiores pupilos se corrompeu, e se uniu ao Rei dos Bruxos. Apesar dele ter encontrado a morte num confronto contra Saruman, o Branco, mas sua prole negra ainda hoje perdura, e segundo alguns boatos existem mais Erradicadores do lado da Sombra do que dos Sábios.

Aventuras

Caso eles se espelhem no fundador da ordem, eles terão as mesmas oportunidades de aventuras dos magos, só que de maneira mais direta. Mas essa não é a única oportunidade de aventura, e muitos são motivados por causas menos nobres, como vingança, mas esses muitas vezes acabam cedendo a sombra, e se corrompendo completamente.

Formação

Eles podem vim de qualquer ordem, mas os mágicos, mestres da sabedoria e magos (principalmente este ultimo) constituem os mais poderosos membros da ordem.

Informações de Jogo

Requisito

Para ser um Erradicador da Mágica é preciso ter: Porte 9+, Espírito 8+ e Saber (mágica) 6+.

Perícia de Ordem

As perícias de Ordem do Erradicador da Mágica são: Cura, Inquirir, Saber, Discernimento, Persuadir, Observar, Debater, Intimidar, Inspirar e Língua.

Habilidades

Ao criar um Erradicador da Mágica você pode escolher uma opção dentre as habilidades especiais listadas a seguir:

Lançar Contra-encanto

Igual a Lançar encanto dos mágicos e magos, só que ele tem oito opções, mas estas mágicas só servem como contra-encanto (pagina 170) e para aprender os Encantos Exclusivos da ordem. Esta habilidade deve ser a primeira que o Erradicador da Mágica deve comprar.

Domínio do Contra-encanto

Com seus grandes conhecimentos de contra-encanto, um erradicador pode anular mágicas com facilidade. Sempre que gastar um ponto de Coragem, ele ganha +5 ao invés de +3.

Requisito: Lançar Contra-encanto

Sentir Poder

Você tem um sentido para a mágica extremamente apurada, maior ate do que muitos magos. Você pode usar o encanto Sentir Poder como se tivesse transformado numa habilidade (pagina 186) e ainda ganha um bônus de +2 nos testes de Observar (Sentir Poder).

Requisito: Lançar Contra-encanto

Área Neutra

Esta habilidade significa que você tem um refugio, onde os poderes mágicos são extremamente enfraquecidos, deixando você numa grande vantagem quando enfrentar um portador de poderes mágicos. O tamanho desse refugio depende de seu narrador. Qualquer encanto ou habilidade mágica que tente

ser feita dentro da Área Neutra recebe uma penalidade de -4 para lanças e tem seus efeitos quantitativos diminuídos pela metade. Contra-encantos não são afetados, mas Encantos Exclusivos dos Erradicadores da Mágica são afetados!

Requisito: Lançar Contra-encanto e qualquer outra habilidade de Erradicador da Mágica.

Perícia Extra-Ordem

Os Erradicadores da Mágica aprendem diversas perícias incomuns em sua caça aos mágicos. Você pode escolher uma perícia extra-ordem e tratá-la como uma perícia de ordem para fins de aquisição e evolução de perícias.

Requisito: Lanças Contra-encanto.

Fiel de Anduine

Na quarta era, o culto aos Valar retornou a pedido do Rei Elessar, que honrou sua descendência antiga com a Ordem dos Fieis de Anduinë, a antiga morada de Isildur e de sua família em Numenor. Dividida em 5 graus de iniciação e regida pelo conselho dos 13 de Almaren, cada conselheiro representa um dos 13 Valar. Responsável pela cura e religião na Quarta Era, os Fieis de Anduinë são homens honrados que espalham os antigos ensinamentos dos Valar sobre a terra de Gondor e nos reinos que o recebam.

Desta forma fica claro que não existe bem o termo clérigo geral, mas sim aqueles que se identificam com a qualidade de um Valar e leva esta vivência e conhecimento a todos os outros seres da Terra-Média. É um trabalho de certa forma catequizador, mas é preferível dizer que eles estão trazendo os antigos conhecimentos de volta ao povo.

Aventuras

Os Fiéis de Anduinë são pessoas que tentam como os magos trazer para a luz o maior numero de pessoas possível, e lutar contra a sombra. Também gostam de uma boa aventura, se seu propósito for justo e nobre.

Formação

É dito que poucos são realmente escolhidos para serem adentrados a ordem e uma vez que este escolhido prove ser digno de alcançar o 2º grau de iniciação na Ordem ele recebe poderes dos próprios Valar.

Informações de Jogo

Requisitos

Para se tornar um fiel você tem que ter Espírito +10, Porte +8, a Perícia Saber: Valar +6 e não possuir nenhum ponto de Corrupção.

Perícias de Ordem

Correr (For), Cura (Esp), Debater (Esp), Discernimento (Esp), Inspirar (Prt), Inquirir (Prt), Intimidar (Prt), Língua (Esp), Noção do Clima (Per), Observar (Per), Saber (Esp)

Habilidades

Ao criar um Fiel de Anduine você pode escolher uma opção entre as habilidades especiais descritas a seguir:

Escolhido dos Valar

Semelhante a Habilidade dos mestres de sabedoria, mas mais poderosa, pois oferece bônus maiores. Ao invocar o Valar pelo nome você consegue um efeito maior, se você invoca Poder das Palavras para intensificar Coragem (pág. 53) consegue um bônus de +6 ao invés do usual +4. Se o fizer para obter inspiração, permite um bônus de +4 ao invés de +2, como acontece normalmente.

Você tem de selecionar um Vala cujas virtudes seu personagem personifica melhor.

Aulë, o ferreiro: +3 para metalurgia e ofícios ligados à confecção de artefatos em ferro.

Estë, a curadora: +3 para testes de cura e para testes de inspirar para reduzir a fadiga dos companheiros.

Mandos, o juiz: +3 para todos os testes que envolvam memória (como os testes de saber), força de vontade para resistir aos efeitos de feitiçaria e +2 para os testes que envolvem a vantagem previdente.

Manwë, o senhor do hálito de arda: +3 em esquadrinhar e observar (avistar) e +2 nos testes de sabedoria.

Vána, a sempre jovem: +3 para trovar, correr e +2 para os testes de presteza.

Tulkas, o valente: +3 para os testes de combate desarmado, força e para resistir ao medo.

Ulmo, o senhor das águas: +3 para todos os testes que envolvam o mar ou que sejam nele e resistir à corrupção (o personagem apenas recebe este bônus se ele não possuir nenhum ponto de corrupção, não pode conhecer nenhum feitiço também).

Yavanna, a doadora dos frutos: +3 em testes que envolvam animais ou plantas, exceto testes que os prejudiquem, como matar, aprisionar ou qualquer outro abuso.

Vairë, a tecelã: +3 para os testes de ofício (costura ou confecção), +2 para os testes que envolvem a vantagem previdente (p. 146).

Lórien, o senhor dos sonhos: +3 nos testes de inspirar, testes de sabedoria ou saber para interpretar os sonhos e +2 nos testes de ofício jardinagem.

Essa Habilidade só pode ser adquirida uma vez e seus modificadores não são cumulativos com os da Habilidade dos Mestres de Sabedoria Virtude dos Valar, esta habilidade substitui a antiga.

Lançar Encantos

Esta habilidade permite a um Fiel de Anduine lançar encantos, embora seus poderes mágicos sejam mais fracos do que o de um mágico ou mago,

ele é mais capaz que um Mestre de Sabedoria. Cada vez que um fiel comprar esta habilidade ele ganha 3 opções de Encantos para adquirir novos encantos e aperfeiçoar aqueles que ele já conhece. Ele não pode adquirir encantos de Feitiçaria com estas opções.

Requisitos: Escolhido dos Valar e outra habilidade da Ordem.

Aperfeiçoamento: Um Fiel pode comprar esta habilidade mais de uma vez, adquirindo a cada vez, mais duas opções de encantos.

Luz dos Valar

Por seguirem os ensinamentos e o modo de ser dos Ainur, os Fiéis de Anduine recebem bônus de +2 em todos os testes para resistir ou se opor aos poderes da Sombra. Isso inclui suportar o medo provocado pelas criaturas malignas, realizar tentativas de intimidar os servos do Senhor Escuro, neutralizar Feitiçaria ou coisas assim. Entretanto não inclui testes para atacar inimigos ou deles se defender.

Requisitos: Escolhido dos Valar.

Aperfeiçoamento: Com o gasto de mais uma opção nesta habilidade, o modificador sobe para +3. Pode-se gastar opções até o modificador máximo de +4.

Desdém por Fantasmas

Ao serem abençoados pelos Valar, os grandes espíritos de Arda, os Fiéis ganham grande poder e compreensão sobre os invisíveis e não sofrem mais medo ou ficam aterrorizados confrontando os espíritos dos mortos, tornando-se imunes a estes efeitos.

Requisitos: Luz dos valar e Porte 10+

Purificação

O poder dos Valar o permite que você purifique a alma dos fracos de Espiríto, livrando-os do mal e da corrupção. O seu personagem pode conceder o perdão e a redenção. Você pode eliminar um número igual a sua Força de Vontade em pontos de corrupção de um personagem, com uma vitótia numa disputa de Vontade(pág.222) onde você é o desafiante (use seu Porte contra a Força de Vontade do oponente, sem os redutores de corrupção).

Caso você saia derrotado dessa disputa, significa que você foi corrompido, adquirindo pontos de Corrupção iguais a Força de Vontade do oponente.

Note que um personagem não precisa entrar nessa disputa, pode simplesmente dar as costas ao desafiante e negar o desafio. Por isso, muitas vezes será necessário convencê-lo a se redimir, e aceitar Disputa de Vontade. Pode-se fazer isso com um sucesso em um teste da Perícia Debater.

Requisitos: três habilidades da Ordem, Força de Vontade 3+ e nenhum ponto de Corrupção.

Mestre Artífice

"A espada Anglachel foi reforjada para ele pelos habilidosos ferreiros de Nargothron, e passou a ter a lâmina enegrecida com um pálido brilho de fogo: e passou a se chamar Gurthang, Ferro da Morte"

- De Tûrin Turambar, O Silmarillion

O Mestre Artífice é um mestre dos Ofícios, a habilidades deles originaram maravilhas como Narsil, Glamdring e Ferroada. Capazes de tornar as substâncias no estado bruto em trabalhos de uma arte que o brilho atravessa as eras. Os trabalhos do Mestre Artífice são desejados por todos, impondo grande respeito e altos preços. Assim como a fama do Mestre Artífice que ele conquista acaba atraído coisas como aprendizes mesmo que ele os queira ou não, e muitos indivíduos de poder e nota irão se aproximar deles na esperança de se aproveitarem de suas habilidades.

Aventuras

Mestres Artífices evitam se aventuras, ao invés disso preferem se devotar aos seus ofícios tendo uma vida sedentária. Mas poucos pegam a estrada, levando as suas habilidades superiores longe nos ermos, aprendendo as artes esquecidas de terras distantes nesse processo. Outros dirigem suas habilidades e atenções para aqueles locais ainda mais longínquos, encontrando-se irrevogavelmente em eventos alem de seus controles, ou vendo seus grandes trabalhos serem tomados por corações Negros, procurando então destruir o mal que eles inadvertidamente aumentaram.

Formação

A maior parte dos Mestres Artífices começam suas carreiras como artífices, alguns poucos como mestres da sabedoria, que se envolveram pela majestosa natureza dos objetos do passado, e não resistiram aos seus "chamados", tentando recriar as maravilhas perdidas. Todas as Raças podem produzir maravilhosos artesãos, mas nenhuma é tão famosa pelos seus trabalhos como os Elfos, especialmente os Noldor, e os anões. Das mãos dos elfos e dos anões vieram os maiores tesouros que já existiram.

Informações de Jogo
Requisitos

Para se tornar um Mestre Artífice você deve ter um Ofício, Metalurgia , ou Alvenaria +10, um segundo Ofício, Alvenaria ou metalurgia +8, Avaliar +6, e você deve também ter criado uma Obra Prima.

Perícias da Ordem

As Perícias de Ordem do Mestre Artífice são: Avaliar (Esp), Ocultar (Esp), Ofício (Agl), Debater (Esp), Jogos (Agl), Discernimento (Per), Língua (Esp), Saber (Esp), Observar (Per), Persuadir (Prt), Esquadrinhar (Per), Metalurgia (For), Alvenaria (For).

Habilidades da Ordem

Ao criar um Mestre Artífice, você pode escolher uma opção dentre as habilidades especiais a seguir:

Aprendiz

Como expressão do incremento de sua habilidade, você atrai aprendizes que ajudam você em seus afazeres. Eles vêem de várias formações, mas todos aspiram se tornarem melhores artesãos no seu campo de especialidade. Cada opção nesta habilidade traz um número de aprendizes igual ao seu modificador de Porte. Cada aprendiz garante +2 pontos de Renome, alem de adicionar os benefícios de se ter ajuda extra.

Requisito: Deve ter criado ao menos 5 Obras Primas ou 1 Artefato, alem de um Porte 8+.

Aperfeiçoamento: Você pode selecionar essa habilidade um número de vezes iguais a seu modificador de porte.

Identificar

No seu campo de experiência, você começa a reconhecer os grandes trabalhos. Mesmo com um exame corriqueiro, você pode dizer para que propósito o item foi criado e quais são suas propriedades gerais. Para efeitos de jogo você tem a habilidade Sentir Poder, mas somente para itens que se enquadrem na sua área de especialidade.

Requisitos: Ofício Apropriado, Metalurgia ou Alvenaria 8+.

Runas

Você agora pode estudar artes mágicas e começar a aprender encantos que puderem ser feitos usando o método Runas. Cada opção dedicada a essa habilidade garante 3 opções de encantos. O encanto não pode ser feito usando outros métodos.

Artefato

Sua habilidade alcançou valores muito altos que você agora pode criar itens encantados de significante poder, como uma lâmina capaz de se equiparar à Orcrist ou Gurtang. Você pode colocar qualquer efeito que você quiser dentro do item, mas somente um efeito por vez, submetidos a aprovação do Narrador., e o item que será encantado deve ser um de qualidade de uma Obra Prima. Isso exige um sucesso no Oficio apropriado, Metalurgia ou Alvenaria contra N.A. 20 + o NA de fadiga do encanto que será imbuído no item ou NA 25 para efeitos mas “mundanos”, alem de requerer meses de trabalho dedicado (veja pág 192 L. B.). O Narrador tem que aprovar todos os encantos e deve exercer seu julgamento para garantir que os itens encantados contribuam para a crônica, e permaneçam extremamente raros. Nenhum Mestre Artífice e capaz de criar mais do que poucos itens desse tipo durante sua vida. Cada Artefato garante um aumento de +5 de Renome.

Requisito: Encantamento, Obra-Prima, Conservação.

Necromante

Os necromantes são a versão maligna dos magos. Suas artes são vis e cruéis. Utilizam os poderes de invocações e conjurações, para formar seus exércitos e aprisionar espíritos. Geralmente usam vestes negras e cajados com globos negros ou crânios de animais, e até pessoas, mortos.

Não há muitos necromantes na Terra Média, pelo fato de que nem todos conseguem possuir tanto poder, e, além disso, até as piores pessoas os temem.

Aventuras

Os necromantes costumam viver em torres e fortalezas escondidas nas sombras do mundo, protegidos por seus exércitos de orcs e outras criaturas cruéis. Não ficam vagando pela Terra-Média como fazem os magos.

Mas o fato de ficarem escondidos atrás de seus exércitos, não significa que sejam fracos. Pelo contrário, suas artes cruéis os tornam até mais poderosos que os magos.

Alguns necromantes, embora seja raro, vagam pela Terra-Média procurando aliados que queiram se deixar levar pela sombra.

Ainda mais raros são aqueles necromantes que viajam com grupos de heróis do lado sombrio. Mas independente de como aja, um necromante tem apenas um objetivo: subjugar o bem e levar escuridão para os lugares mais longínquos da Terra-Média.

Formação

Os necromantes normalmente começam como mágicos que são, futuramente, seduzidos pelo lado sombrio da magia, de modo a obter cada vez mais poder.

Informações de Jogo

Requisitos

Para tornar-se um Necromante é preciso ter Porte 15+, dez feitiços, pelo menos quatro Saberes envolvendo o mal 9+, 7+ pontos de Corrupção. Além disso, ao se tornar necromante, deve-se colocar toda sua fidelidade à Sombra. É necessário um Juramento apropriado na frente de alguma criatura respeitada (Rei-Bruxo, Boca-de-Sauron e etc)

Perícias de Ordem

As perícias de ordem do Necromante são: Debater, Disfarce, Inquirir, Intimidar, Língua, Saber, Persuadir, Noção do Clima.

Habilidades

Ao criar um necromante, você pode escolher uma opção dentre as habilidades a seguir.

Lançar Encantos Negros

A habilidade básica de um necromante. Além das 5 opções de encanto, você pode escolher 8 opções de feitiçaria. O necromante deve escolher se vai querer as 5 opções normais ou as 8 feitiçarias.

Aperfeiçoamento: essa habilidade pode ser comprada mais de uma vez. Cada adição a ela fornece mais 5 opções de encanto ou mais 8 opções de feitiço.

Habilidade Mágica

Com essa habilidade, um necromante pode tornar um encanto (que não seja de ataque), que não possa ser comprado como habilidade mágica, e poder usá-lo como habilidade mágica. Essa habilidade não pode ser aperfeiçoada.

Golpe Final

Como o dos magos.

Requisito: Lançar Encantos Negros

Sombra

Essa habilidade fornece um bônus de + 10 no uso da perícia Intimidar contra aqueles que fazem o bem.

Longevidade

Como a dos magos.

Requisito: Lançar Encantos Negros, qualquer outra habilidade de necromante.

Aperfeiçoamento: como o dos magos.

Fortaleza Sombria

Sauron deu a você a permissão de construir uma fortaleza que abrange uma milha por ponto de Porte. Nessa fortaleza, você comanda 500 servos (orcs, trolls e etc). Ela não possibilita controlar o poder da terra, como em Poder do Santuário (dos mágicos), embora a área em volta fique totalmente corrompida.

Requisitos: Posição 3, quaisquer outra 3 habilidades de necromante.

Aperfeiçoamento: a cada opção alocada a essa habilidade o necromante controla mais 500 servos.

Cajado Negro

Essa habilidade é semelhante a habilidade Cajado dos Magos. Fornece um bônus de +2 nos testes de Vigor para lançar encantos, e também fornece um bônus de +4 para lançar feitiços.

Requisito: Lançar Encantos Negros

Poder das Trevas

Essa habilidade é semelhante a Poder dos Magos, mas ao invés de ficar sujeito a uma penalidade de -10, fica sujeito à -5.

Requisito: Lançar Encantos Negros, quaisquer outras duas habilidades de necromante

SHAMAN

O Shaman, também chamado de Myrdin no idioma Dunael da Terra Parda, era o mais alto posto do sacerdócio dos Druidas terrapardenses. Era visto como o conselheiro e mensageiro dos “deuses”.

Eles oficiavam as cerimônias de propiciação aos deuses e deusas, com ritos impregnados de magia que se realizavam ao ar livre, em clareiras de florestas, círculos de pedras e locais junto a fontes ou fossas profundas que eram preenchidas com ossos de animais e outras oferendas. Em determinadas ocasiões, os Shamans, realizavam sacrifícios humanos, queimando, afogando ou enforcando suas vítimas - geralmente criminosos ou prisioneiros de guerra.

Eles distinguiam ameaças e presságios por todos os lados e cercavam-se de talismãs e rituais destinados a aplacar os deuses e afastar os malefícios da vida cotidiana. Os pântanos eram locais agourentos e eram evitados. O fogo era sagrado. Um ramo novo de visco, especialmente quando encontrado no carvalho, tinha o poder de curar as pessoas e até mesmo de torná-las férteis.

Aventuras

Os Shamans são extremamente respeitados e até temidos por seus inimigos de dentro e fora do clã. Mas como pertencem a seitas que reverenciam os poderes naturais de Arda, eles geralmente entram em confronto com as forças da Sombra, o que possibilita muitas aventuras, além de serem as figuras mais significativas da sociedade terrapardense.

Formação

Os Shamans ocupavam uma posição tão elevada na sociedade terrapardense que os candidatos para a função eram escolhidos entre Druidas filhos da nobreza do clã, e eram quase sempre, mas não exclusivamente, homens.

Informações de Jogo
Requisitos

Para se tornar um Shaman você tem que ser um Terrapardense (Homem-Médio) e deve ter evoluções nas Ordens de Mágico Druida) e Nobre (Líder Tribal). Você deve ter também Espírito 9+ e Saber 9+.

Perícias da Ordem

As Perícias da Ordem do Shaman são: Debater (Esp), Cura (Esp), Discernimento (Per), Inspirar (Prt), Intimidar (Prt), Saber (Esp), Observar

(Per), Ofício (Esp), Esquadrinhar (Per), Noção do Clima (Per), Sobrevivência (Per).

Habilidades da Ordem

Ao criar um Shaman, você pode escolher uma opção dentre as habilidades especiais a seguir:

Conhecimento da Natureza

Como a habilidade de mesmo nome do Guardião (pág. 110). Ao gastar Coragem para melhorar um teste de qualquer perícia baseada na vida ao ar livre (como Sobrevivência, Rastrear ou Noção do Clima) recebe bônus de +5 ao invés do usual +3.

Lançar Encantos

Como a habilidade de mesmo nome dos Mágicos. O Shaman recebe 5 opções de Encantos para gastar.

Aperfeiçoamento: você pode comprar esta habilidade mais de uma vez, cada investimento de uma Opção adicional adquire mais 5 opções de encantos.

Envenenador

O Shaman tem grande conhecimento sobre as substâncias naturais, podendo destilar os mais fortes venenos da natureza. Idêntica a habilidade de preparar veneno do Bárbaro (pág.81).

Reservado

Como a habilidade de mesmo nome do Mestre de Sabedoria (pág. 87). Os Shamans são relutantes para revelar seus segredos e mistérios, podendo adicionar seu bônus de Espírito DOBRADO aos Testes de Força de Vontade para resistir às tentativas de forçá-lo a divulgar seus conhecimentos.

Virtude dos Valar

Como a Habilidade dos Mestres de Sabedoria, mas os Shamans reverenciam apenas duas entidades, embora reconheçam todas. Yavanna e Orome, que representam o dualismo de sua filosofia, o macho e fêmea, inverno e verão, nascimento e morte...

Geralmente os Sacerdotes prestam homenagem a Orome e as sacerdotisas a Yavanna. Ao invocar o Valar pelo nome você consegue um efeito maior, se você invoca Poder das Palavras para intensificar Coragem (pág. 53) consegue um bônus de +5 ao invés do usual +4. Se o fizer para obter inspiração, permite um bônus de +3 ao invés de +2, como acontece normalmente.

Você tem de selecionar um Valar cujas virtudes seu personagem personifica melhor.

Yavanna, a doadora dos frutos: +2 em testes que envolvam animais ou plantas, exceto testes que os prejudiquem, como matar, aprisionar ou qualquer outro abuso.

Orome, o Caçador: +2 em testes de Sobrevivência e Montar, e em testes de Combate com Armas ou de Alcance para caçar animais selvagens.

Ritual de Criação do Guerreiro Shaman

Esta é a habilidade de realizar o Ritual dos shamans para a criação de um guerreiro que os proteja, e é quase uma lenda. O guerreiro deve ser criado na última lua cheia do ano, quando um jovem escolhido do clã (deve possuir perícia de Combate com Armas 8+ e nenhum ponto de Corrupção) é morto de maneira ritual pelo Shaman, e os druidas retiram todo seu sangue e órgãos, e forram seu corpo com feno e ervas místicas. Os druidas devem passar a noite inteira recitando encantos. Nesse momento o Shaman transfere permanentemente 3 (Três) pontos de Coragem para o guerreiro morto e ao primeiro raio de sol, ele abrirá os olhos. O Shaman só poderá recuperar os seus pontos de Coragem quando o Guerreiro morrer.

O Guerreiro shaman NUNCA poderá cometer um ato maligno, se receber um ponto de Corrupção o encanto se quebra e ele morre. Ele possui +2 em TODOS os atributos e regenera 1 ponto de ferimento por hora. Nunca poderá seguir uma Ordem diferente de Guerreiro e é totalmente fiel a seus criadores e druidas da seita.

Requisitos: Perícias Cura e Saber: Ervas 8+, quaisquer outras duas habilidades de Shaman.

Aperfeiçoamento: você pode comprar esta habilidade mais de uma vez, cada investimento de uma Opção adicional aumenta em +1 o valor dos Atributos do Guerreiro, até o máximo de +6.

Imponente

Como a habilidades dos Magos, os Shamans possuem grande conhecimento e poder, o que se revela nas relações com as pessoas. Ao gastar 1 ponto de Coragem nos testes das perícias Inspirar e Intimidar eles ganham um bônus de +5 ao invés do usual +3.

Requisitos: Lançar Encantos, Força de Vontade +4 ou superior.

Encantamento

Assim como a habilidade especial dos Artífices (veja pág. 83), ao usar perícias ligadas a um Ofício e obter um Sucesso Extraordinário, o Shaman pode impregnar os objetos criados por ele com poderes mágicos menores, mas geralmente bastante úteis, em geral talismãs e amuletos de proteção. Para maiores detalhes veja “Objetos Encantados” pág. 192.

Requisitos: Ofício 12+, outras duas habilidades de Druida.

WARLOCK

Nota: A Ordem de Elite descrita abaixo não pode ser usada por PdJ's. É uma Ordem de Elite adaptada, pois contém

seções que são encontradas em Ordens.

Os Warlocks, entre os poucos que sabem de sua existencia, são mais conhecidos como Feiticeiros. Possuidores de incríveis poderes mágicos estão entre os mais poderosos usuários de magia da Terra-Média. Muitos dos Feitiveiros pertencem a outras ordens também, e possuem grandes domínios, que variam de fortalezas no norte até altas torres nas Montanhas Azuis.

Aventuras

Os Warlocks quase nunca saem de seus domínios, e quando o fazem sempre tem algum objetivo importante em mente. Fazem uso de todo seu poder quando confrontados, até mesmo na mais insignificante das batalhas. Sempre que decidem sair numa demanda nunca o fazem em compania de alguém. Preferem a solidão e acham que apenas seu poder pode fazer com que seus planos tenham sucesso.

Evoluindo

Warlocks teem a sua frente uma longa e sinuosa trilha de evolução, muitos acabam aprendendo encantamentos mais poderosos e alguns até mesmo se especializam na arte de Invocar e Amaldiçoar, tornando-se também Necromantes. Seus objetivos são sempre obter mais poder.

Informações de Jogo
Atributos

O atributo mais comumente preferido pelo Warlock é o Porte. A reação preferencial é geralmente a Sabedoria. A maioria dos Warlocks considera Espírito tão importante quanto Porte, pois é através deste que eles exercem seu poder mágico.

Perícias da Ordem

As Perícias da Ordem do Warlock são: Combate com Armas (Agi), Cura (Esp), Discernimento (Per), Inquirir (Prt), Intimidar (Prt), Debater (Esp), Jogos (Agi), Língua (Esp), Saber (Esp), Persuadir (Prt), Montar (Prt), Esquadrinhar (Per), Observar (Per), Combate de Alcance (Agi) e Trovar (Prt)

Habilidades da Ordem

Ao criar um Warlock, você pode escolher uma opção dentre as habilidades especiais a seguir:

➔**Perito em Magia**
➔**Poder do Santuário**
➔**Método de Encantamento**
➔**Especialidade Mágica**
➔**Coração de Mago**
➔**Golpe Final**
➔**Lançar Encantos de Mago**
➔**Longevidade**
➔**Sentir Poder**
➔**Cajado**
➔**Imponente**
➔**Domínio da Magia**
➔**Poder dos Magos**

➔**Nota:** Todos os Warlocks possuem a seguinte Habilidade de Ordem dos Mágicos: Santuário

*****Os hominídeos que podem se tornar Warlocks estão incluídos em: Humanos, Elfos, Anões casualmente Hobbits, e raramente Orcs.

*****Personagens dos jogadores não podem se tornar Warlocks, salvo se forem corrompidos (assim já não mais serão PdJ's) Neste caso faça algumas modificações na ficha.

Alatar, o Azul

Raça: de Além-Mar
Habilidades Raciais: Imutabilidade
Atributos: Porte 18 (+6)*, Agilidade 13 (+3), Percepção 16 (+5), Força 13 (+3), Vitalidade 13 (+3), Espírito 18 (+6)*
Reações: Vigor +8, Presteza +6, Força de Vontade +11*, Sabedoria+10
Ordem: Mágico, Mago
Habilidades de Ordem: Lançar Encantos, Santuário (Lafren uma fortaleza em Rhûn), Poder do Santuário, Método de Encantamento (Runas), Especialidade Mágica (Feitiçaria, Ar, Tempestade, Água), Coração de Mago, Perícia Extra-Ordem (Prestidigitação), Golpe Final, Imponente, Domínio da Magia, Cajado, Poder dos Magos, Sentir Poder, Cajado de Poder
Evoluções: 70
Encantos: *Mensageiro Animal, Língua dos Animais, Estilhaçar Armas brancas, Rajada de Feitiçaria, Clarão Ofuscante, Centelhas Ardentes, Comandar (habilidade), Criar Luz, Exibição de Poder, Mudez, Escravizar Animal, Evocar Assombro, Divisar, Projetar a Voz, Modelar o Fogo, Esquecimento, Encanto de Contenção, Atear Fogo, Raio, Domínio das Formas, Linguagem da Mente (habilidade), Desorientação, Poder da terra, Ler o Coração, Sentir Poder (habilidade), Encanto de Obstrução, Encanto de Desobstrução, Sono, Pensamentos revelados, Fender,Transformação, Sombra da Dissimulação, Modelar a Água, Domínio dos Ventos, Máscara do Mago, Mão do Mago, Palavra de Comando, Punho do Mago*
Perícias: Ofício (Esculturas) +7, Debater (Negociar, Parlamentar) +13, Disfarce +9, Intimidar (Poder) +17, Língua: Negra +13, Língua: Órquico (dialeto) +13, Língua: Sindarin +7, Língua: Oriental +11, Língua: Órquico (dialeto) +13, Língua: Óquico (dialeto) +13, Língua: Westron +14, Sulista +7, Prestidigitação (Ilusionismo) +10, Saber: Raça (Homens, Anões, Elfos, Orcs) +14, Saber: História (Homens, Anões, Elfos, Orcs) +14, Saber: Reino (Rhûn, Mordor, Rhovanion, Harad) +18, Saber: Mágica +20, Observar (Sentir Poder, Avistar, Audição) +14
Vantagens: Aliado (Pallando), Mestre, Furtivo, Dádiva das Línguas, Tesouro 5, Ouvidos Aguçados, Sábio
Defeitos: Dever (Auxiliar o Povos Livres a resistir a Sombra), Ganancioso, Orgulhoso
Saúde:16
Coragem: 8
Renome: 17
Corrupção: 7

* Atributo ou reação preferenciais

O Cajado de Alatar: O cajado de Alatar possui as seguintes habilidades: Defesa, Castigar, Força do Cajado, Resistência do Mago

Obs: A ficha de Alatar foi feita considerando-o como traidor dos povos livres, mas caso em sua estória ele não o seja basta retirar a especialidade mágica em feitiçaria, os feitiços e os pontos de corrupção.

Embora seja dito que cinco Istari foram para a Terra-média, dois não tomam parte nas histórias do Oeste que chegaram aos Homens, e outros dizem que eles foram para o extremos leste da Terra-média. Estes dois eram os *Ithryn Luin*, "Os Magos Azuis", e é dito que se chamavam Alatar e Pallando nas Terras Imortais e foram escolhidos pelo Vala Oromë o Cavaleiro, e mais nada é sabido de sua vidas e feitos.

Círdan,
o Armador dos Portos Cinzentos

Raça: Elfo, Sindar (Elfo dos Portos Cinzentos)
Habilidades Raciais: A Arte, Trato com Animais, Bem-Estar, Forma Élfica, Sentido Élfico, Sono Élfico, Visão Aguda, Desdém por Fantasmas, Passos Leves, Rápida Convalescença, Dons Musicais.
Atributos: Porte 10 (+2), Agilidade 8 (+1), Percepção 14 (+4)*, Força 7 (±0), Vitalidade 9 (+1), Espírito 12 (+3)*
Reações: Vigor +4, Presteza +4, Força de Vontade +3, Sabedoria +6*
Ordens: Navegante (Armador), Nobre
Habilidade de Ordem: Deferência, Domínio (Portos Cinzentos), Aspecto Nobre, Olho de Marinheiro, Pé de Marinheiro, Navio, Domínio dos Ventos
Evoluções: 35
Encantos: *Sentir Poder (habilidade)*
Perícias: Acrobacia (Equilíbrio) +4, Combate com Armas: Clavas (Cajado) +4, Escalar +6, Ofício: Construir Navios +6, Saltar +4, Língua: Sindarin +6, Língua: Westron +6, Saber: Grupo (Istari, Conselho Branco) +4, Saber: História (Sindar, Noldor, Dúnedain) +7, Saber: Raça (Elfoss, Homens) +5, Saber: Reino (Lindon, Portos Cinzentos) +5, Trovar (Contar Histórias) +6, Combate de Alcance: Lanças (Lança) +4, Correr +4, Arte Naval (Manejo de Barcos, Velejar, Armador +12, Nadar +6, Noção do Clima +8
Vantagens: Aliado (Elrond, Galadriel, Gandalf), Belo, Comando 2, Mestre, Curioso, Esquiva, Fiel (Gil-Galad), Previdente, Tesouro 4, Olhos Penetrantes, Posição 3 (Senhor dos Portos Cinzentos), Recuperação Rápida, Incansável 2, Noção de Caminhos, Vigília, Sábio 2
Defeitos: Dever (Preparar os navios para os Elfos retornarem à Valinor), Juramento
Saúde: 9
Coragem: 6
Renome: 25
Equipamento: Mantos Finos, Cajado do Ofício, Gaerech (S. 'Lança do Mar')

***** Atributo ou Reação preferenciais

Gaerech: 'Lança do Mar', esta é a arma que Círdan tem carregado consigo através de muitas eras, embora ele o tenha usado poucas vezes. Sua forma é similar à de uma lança de caça com duas pontas largas e afiadas como espadas de cerca de 1,5m e a outra de meio metro à partir da ponta. Ela é feita de um metal altamente polido e com uma haste de Mallorn. A lâmina de Gaerech recebe os seguintes efeitos especiais:
Distancia Estendida - +5m de incremento de distância até Longa distância. 10/15/25/45/+5
Ruína dos Orcs - +5 de bônus para testes de Combate de Alcance contra orcs
Amante do Mar - +2 de bônus para todos os testes físicos feitos no mar.

Círdan despertou no lago Cuiviénen no Ano dos Valar de 1050, durante o início das Eras das Estrelas. Ele era parte da família dos elfos Teleri, mas nunca foi para Valinor ou mesmo para a ilha de Tol-Eressëa, Círdan viveu nas costas da Terra-média até o final da Guerra do Anel, no ano 3021 da Terceira Era do Sol. Durante sua juventude, Círdan tornou-se Senhor dos elfos de Falas, ou dos Falathrim de Brithombar e Aglarest como muitos os chamavam. Deve-se tratar Círdan com extremo respeito, ele era o mais antigo dos elfos da Terra-média, era um dos “não nascidos” pois havia sido um dos elfos originais, que “despertaram” para a vida centenas de milhares de anos atrás. Quando os elfos, atendendo ao chamado dos Valar, empreenderam a Grande Jornada para Aman, os Teleri ficaram para trás pois era a família mais numerosa de todas. Em 1149 os elfos Teleri (e também Círdan, que era um Teleri) chegaram as costas ocidentais da Terra-média. Todavia Ossë dissuadiu alguns desta grande casa a não partir, e permanecer na Terra-média para que ela não fosse privada da beleza dos elfos. E muitos ficaram, e tomaram Círdan como seu senhor tornando-se os primeiros elfos marinheiros, chamavam a si mesmos de Eglath, Os Abandonados, mas por toda a Terra-média eram conhecidos como Elfos de Falas.

Entre 1250 e 1300 uma grande amizade havia nascido entre o Reino de Falas de Círdan, e o Reino de Doriath de Thingol. Como presente para Thingol e sinal de amizade, os Elfos de Falas juntaram

muitas belas pérolas nas águas rasas da baía de Balar. Uma dentre todas era especialmente bela, a maior, era chamada Nimphelos, e foi com essa pérola que Thingol pagou aos anões por seu trabalho na escavação de Menegroth. Em 1497 Morgoth lançou uma força de orcs contra os Elfos de Beleriand dando início ao que ficou conhecido como Dagor-nuin-Giliat, a Batalha sob as Estrelas. O exército orc cortou o contato entre os Reinos de Doriath e Falas, Círdan e seu povo foram pressionados e quase empurrados para dentro do mar, mas quase no último momento Thingol chegou com uma hoste élfica de Doriath, e junto com ele vinha Celegorn das colinas de Eithel-Sirion, e os orcs foram massacrados entre os três exércitos.

Em 462 da Primeira Era do Sol Morgoth voltou a enviar tropas para Hithlum, a luta foi dura e amarga, mas as passagens de Ered Wethrin e a fortaleza de Eithel Sirion foram defendidas por Galdor e Húrin. Novamente a ajuda veio de Círdan, uma grande força foi enviada de Falas em muitos navios pelo Drengist, lá Círdan desembarcou e atacou o flanco ocidental do inimigo, então os orcs fugiram derrotados.

Em 473 da Primeira Era do Sol, Círdan acolhia em seu Reino muitos dos Elfos que fugiam da sombra de Morgoth. Eram tempos tristes, vários reinos foram devastados e grandes senhores entre os Eldar mortos. Mas com isso a força de Falas crescia, e os portos de Brithombar e Aglarest estavam mais poderosos do que nunca. Círdan começou a comandar ataques rápidos contra as bases costeiras dos orcs, mas isso chamou a atenção de Morgoth que enviou contra Falas um poderoso exército, no inverno de 473 os Portos foram atacados de surpresa, quase todos os elfos de Falas foram mortos ou aprisionados, os poucos que escaparam fugiram para a ilha de Balar nos navios élficos. Lá Círdan construiu um refúgio e pediu a ajuda de Gil-galad, o último dos Altos Reis Élficos da Terra-média.

Em Balar Círdan estava novamente em segurança, por algum tempo, e os elfos continuavam chegando de toda a Beleriand procurando por sua ajuda. Para lá foram os refugiados de Gondolin: Tuor, Idril, Eärendil, Elwing, e muitos outros que fugiam de ira de Morgoth. No ano 532 os portos de Sirion foram atacados pelos filhos de Fëanor: Maedhros, Maglor, Amrod e Amras. Muitos dos elfos que lá viviam foram massacrados, esta foi à última grande matança entre os elfos, e a mais desprezível de todas. Quando soube do ataque aos portos, Círdan rumou para lá juntamente com Gil-galad, mas era tarde, pois tudo já havia acabado. Ao término da Primeira Era do Sol, em 590, Círdan levou seu povo, juntamente com os sobreviventes de Gondolin, Doriath e Nargothrond para as terras de Lindon. Lá, no golfo de Lhûn, foram criados os Portos Cinzentos, o último porto élfico a ocidente da Terra-média.

Do ano 1 da Segunda Era do Sol até o ano 750, os elfos de Lindon estabeleceram reinos e travaram contato com os homens que haviam ficado a oriente das Ered Luin. No ano 600 um navio de Númenor entra na baía de Lhûn e dá inicio a uma longa amizade com os marinheiros de Círdan. Neste ponto em diante as forças do mal começam a se mover novamente, Sauron, disfarçado e usando o nome de Annatar (senhor das dádivas) viaja pelos reinos élficos e tenta corrompê-los. Círdan e Gil-galad não se deixam enganar por Sauron, e lhe recusam até mesmo a entrada em seus reinos, apesar de não ainda não saberem que era ele. Em 1500 os ferreiros élficos de Eregion criam os Anéis do Poder com o auxílio de Sauron. No ano 1600 os Anéis são terminados e Celebrimbor percebe a traição de Sauron, ele esconde todos os Anéis deixando o Senhor do Escuro furioso... a guerra é inevitável.

Em 1669 Sauron ataca Eriador, todos os elfos de lá são massacrados e Celebrimbor é torturado até a morte. Círdan e Gil-galad defendem Lindon desesperadamente, mas eles estão sitiados num mar de inimigos e com poucos amigos para ajudá-los. Em 1700 um exército vindo de Númenor a socorre Círdan e Gil-galad, as forças de Sauron são derrotadas pelos exércitos do oeste e Sauron forçado a fugir para Mordor. Durante os próximos 1500 anos Círdan reinou em relativa paz, as terras de Lindon são muito distantes de Mordor, e os elfos marinheiros quase não tomam mais conhecimento da guerra. Sauron é cercado na torre de Barad-dûr por Isildur e Gil-galad, mas ainda assim seus aliados continuam livres para seguir suas ordens de destruição e pilhagem. Em 3341 Círdan recebe Narya de Gil-galad, um dos três Anéis do Poder Élficos, chamado de Anel do Fogo. Em 3431 Gil-galad é morto por Sauron, e Círdan torna-se o mais poderoso dos Senhores élficos na Terra-média.

Por volta do ano 1000 da Terceira Era do Sol, os Istari desembarcam nos Portos Cinzentos de Círdan. Gandalf foi um dos últimos a descer, ele aparentava ser o mais fraco e de aparência menos nobre de todos, mas Círdan soube ver nele o poder e a sabedoria ocultas dos Ainur, e lhe deu Narya, o Anel do Fogo, para que fosse utilizado nas lutas contra Sauron. Em 1975 o Reino de Gondor recebeu a ajuda de Círdan nas guerras contra o Rei Bruxo de Angmar. O reino de Fornost foi destruído por Angmar, mas com a ajuda de Glorfindel o reino do mal também se foi... por algum tempo.

Círdan continuou sendo o Senhor de Lindon por toda a terceira era e o início da quarta. Não é conhecida a data exata de sua partida para as Terras Imortais, mas sabe-se que foi ainda na Quarta Era do Sol, quando a quase todos os elfos já haviam partido da Terra-média, e o Domínio dos Homens estava consolidado.

FREDEGAR "FATTY" BOLGER

Raça: Hobbit (Cascalva)
Habilidades Raciais: Seis Refeições ao Dia, Povo Pequeno, Passos Ligeiros, Certeiro no Alvo, Duro como Velhas Raízes de Árvores.
Atributos: Porte 9 (+1)*, Agilidade 9 (+1), Percepção 9 (+1)*, Força 9 (+1), Vitalidade 10 (+2), Espírito 6 (±0)
Reações: Vigor +2, Presteza +1*, Força de Vontade +1*, Sabedoria +8*
Ordens: Nobre
Habilidade de Ordem: Perícia Extra-Ordem (Condutor)
Evoluções: 1
Pericías: Combate com Armas: Clavas (Clava) +2 , Escalar +1, Debater (Bargarnhar) +4, Imitação +1, Inquirir (Conversar) +2, Inspirar +2, Intimidar +2, Jogos (Concursos de Comida) +1, Língua: Westron (Comum, Dialeto Hobbit) +5, Saber: História (Condado) +3, Saber: Raça (Hobbits) +2, Saber: Reino (Condado) +4, Saber: Reino (Floresta Velha) +3, Saber: Outros (História de Fantasmas) +2, Observar (Paladar) +5, Ofício: Culinária +2, Ofício: Fabricação de
Chapeis +3, Persuadir (Cativar) +3, Combate de Alcance: Armas de Arremesso (Pedras)
+2, Montar (Pônei) +2, Dissimulação (Mover-se nas Sombras) +2, Condutor (Carroças) +1
Vantagens: Amigos (Bilbo e Frodo Bolseiro), Posição 1, Cauteloso, Tesouro 2
Defeitos: Ganancioso, Fragil
Saúde: 11
Coragem: 3
Renome: 1
Equipamento: Roupas, Bengala, Carroça

***** Atributo ou Reação preferenciais

No Romance

Se houvesse um quinto hobbit na Sociedade do Anel, seria ninguém mais do que Fredegar "Fatty" Bolger, primo e amigo de Frodo Bolseiro, Merriadoc Brandebuque e Peregrin Tuk.

Nascido de Odovacar e Rosamunda Bolger em 1368 no Registro do Condado, Fredegar cresceu na Quarta Leste. Apesar de ter sangue Tuk correndo nas veias no lado da família de sua mãe, ele herdou pouco de sua natureza aventureira. Doze anos mais jovem que Frodo, Fredegar era praticamente sobrinho de Bilbo, um bom e leal amigo de Frodo, e igualmente próximo dos primos Merry e Pippin. Quando criança, Fredegar, ou "Fatty", como era chamado era favorito de Bilbo freqüentando o Bolsão freqüentemente para ouvir suas histórias maravilhosas, seus sonhos de infância inspirados por aventuras de hobbits mais velhos. Ironicamente, entretanto, ele não tinha nenhum desejo de viajar, nem mesmo além da Ponte do Brandevin. Após uma infância cheia de histórias assustadoras de suas babás e das histórias de Bilbo, Fredegar é cheio de medo sobre a Floresta Velha, acreditando ser cheia de goblins, lobos e outras criaturas horríveis que fazem as pessoas desaparecerem e nunca retornarem. Fredegar levou uma vida sedentária, trabalhando com aprendiz na fábrica de chapeis de seu pai e servindo para manter o povo da Quarta Leste com chapéus de qualidade.

Quando Bilbo deixou o Condado inesperadamente, Fredegar continuou freqüentando as festas de aniversário que Frodo continuava dando apesar de sua ausência, e, como tal, Fredegar estava consciente do significado do Anel, e sabia da importância que Gandalf deu a ele. Sua lealdade a Frodo e seus primos, mais a vontade de fazer parte de uma grande aventura (mas ainda dentro do Condado), o levaram a ajudar seus companheiros o melhor que pôde.

Quando Frodo pôs em prática seu plano de deixar o Condado, Fredegar o ajudou a arrumar uma moradia no Cricôncavo, na Terra dos Buquês, longe o suficiente da Cidade dos Hobbits para ninguém notar a sua ausência. Ele tomou conta da papelada, incluindo empecilhos legais da mudança e ajudou Frodo a arrumar suas malas. Ele emprestou sua carroça para transportar os pertences de Frodo e a descarregá-los em sua nova casa na Terra dos Buquês. Fredegar Bolger não era conhecido em Cricôncavo, ele se voluntariou a espantar pessoas curiosas querendo saber onde estava Frodo. Fredegar deveria manter a aparência de que Frodo estava morando lá, recebendo cartas, cuidando da casa, pagando as contas e passando a notícia da partida de Frodo se Gandalf passasse por lá. Ninguém tinha a menor idéia de que esta pequena tarefa colocaria Fredegar em perigo considerável.

Quando Fredegar ficou para trás ele agiu conforme o plano. Pouco tempo após sua despedida, três Nazgul apareceram na pequena casa em Cricôncavo! Eles não acharam Fredegar, pois ele saiu à primeira vista deles, correndo para a casa vizinha mais próxima cheio de pavor. Seu aviso deu uma chance dos hobbits da área a darem o alarme. Os cavaleiros ao perceberem que o Anel não estava lá foram embora sem incidentes.

Talvez encorajado pelo perigo, Fredegar esteve entre aqueles que lutaram contra os invasores liderados pelo mestre misterioso. Ele foi capturado e emprisionado, mas foi libertado por Frodo e seus amigos quando retornaram ao Condado, mas não merecia mais seu apelido de Fatty, já que em seu período emprisionado quase o matou de fome.

No Jogo

Fredegar Bolger antes da Guerra do Anel é mais provavelmente encontrado no Condado, passando seu tempo em companhia de Frodo, Merry, Pippin ou Folco. Fredegar tem uma família amável, com os dois pais ainda vivos e uma irmã chamada Estela, que mais tarde se casou com Meriadoc Brandebuque. Como um dos favoritos de Bilbo, ele é sem dúvida interessado em encontrar pessoas novas, e escutar histórias de terras distantes e estranhas, apesar de ter pouco interesse em ir para elas,e tem tendência a temer o desconhecido.

Durante a Guerra do Anel, Fredegar é encontrado na nova residência de Frodo em Cricôncavo. Ele é cauteloso com estranhos neste período, principalmente aqueles que fazem muitas perguntas. Se aventureiros ou heróis são de confiança de Bilbo ou Gandalf, Fredegar poderá envolvê-los em esquemas para manter o destino de Frodo em segredo, ou até mesmo mandá-los em missões para descobrir se Gandalf esteve na área. Após a libertação do Condado, Fredegar está quase sempre na loja de sua família, ajudando os hobbits a reconstruírem o Condado, ou talvez assistindo os amigos em assuntos que ficaram pendentes com a sua partida.

Ghân-Buri-Ghân

Raça: Homem Selvagem
Habilidades Raciais: Adaptável (+2 to Vigor), Domínio do Homem, Perito (+2 em Sobrevivência), Florestal
Atributos: Porte 10 (+2), Agilidade 10 (+2), Percepção 12 (+3)*, Força 10 (+2), Vitalidade 10 (+2), Espírito 12 (+3)*
Reações: Vigor +5*, Presteza +3, Força de Vontade +3, Sabedoria +3
Defesa: 12
Ordens: Nobre, Bárbaro
Habilidades de Ordem: Pictogramas, Cortesão, Campeão (todos os orcs), Domínio (Floresta Drunadan), Marcha Pesada (Floresta), Caminhar sem Deixar Rastros (Floresta)
Evoluções: 12
Perícias: Combate de alcance: Arcos +8, Combate de Alcance: Objetos Arremessados (pedras) +4, Combate com Armas: Clavas (Clava) +3, Combate Desarmado (Briga) +4, Correr +3, Dissimulação (Ação Sorrateira) +7, Escalar +4, Observar (Avistar) +5, Sobrevivência (Florestas) +10, Rastrear (orcs) +10, Língua: Drunadan +9, Língua: Westron +7, Língua: Orc (Tribos próximas da Floresta Drunadan) +5, Saber: Reino (Floresta Drunadan) +9, Saber: Raça (homens) +9, Saber: Raça (orcs) +9 Saber: História (Floresta Drunadan) +9, Noção do Clima +5, Debater (Negociar) +6, Intimidar (Majestade) +4, Inspirar +4, Imitação (Animais) +5, Inquirir (Conversa) +4, Ofício: Olaria +3, Ofício: Pintura +3, Persuadir (Conversa) +4
Vantagens: Visão Noturna, Cauteloso, Noção de Caminhos, Posição, Comando
Defeitos: Dever (governar a Floresta Drunadan apropriadamente)
Saúde: 13
Coragem: 4
Renome: 4

Gildor Inglorion

Raça: Elfo, Noldor
Habilidades Raciais: Saber Noldorim (História), Luz Interior, A Arte, Trato com Animais, Bem-estar, Forma Élfica, Sentido Élfico, Sono Élfico, Visão Aguda, Desdém por Fantasmas, Passos Leves, Rápida Convalescença
Atributos: Porte 13 (+3), Agilidade 12 (+3)*, Percepção 14 (+4)*, Força 10(+2), Vitalidade 9 (+1), Espírito 12 (+3).
Reações: Vigor +3, Presteza +7, Força de Vontade +5, Sabedoria +8*
Defesa: 13
Ordens: Capitão, Mestre da Sabedoria, Menestrel, Guerreiro
Habilidades de Ordem: Ar de Comando, Deferência, Alegrar, Apresentação Inspiradora, Liderança, Aspecto Nobre, Voz de Poder, Laçar Encantos 3, Virtude dos Valar (Elbereth)
Evoluções: 60
Perícias: Acrobacia (Equilíbrio) +3, Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +9, Combate com Armas: Armas de Haste (Lanças) +4, Escalar +3, Ocultar (Esconder Tesouro) +2, Debater (Parlamentar) +8, Cura (Tratar Doenças) +3, Inquirir (Conversar) +5, Inspirar +9, Discernimento +8, Intimidar (Majestade) +5, Saltar +2, Língua: Quenya +7, Língua: Silvestre +5, Língua: Sindarin +7, Língua: Westron +6, Saber: Grupo (Grupos Errantes) +6, Saber: História (Elfos) +6, Saber: Raça (Elfos) +5, Saber: Reino (Rhudaur, Arthedain)+5, Saber: Astrologia +7, Observar (Ouvir, Sentir Poder, Avistar) +11, Trovar (Cantar) +10, Persuadir (Cativar) +10, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +8, Montar (Cavalo) +2, Correr +4, Esquadrinhar +6, Dissimulação (Inspecionar) +8, Sobrevivência (Florestas) +3, Nadar +2, Noção do Clima +5
Encantos: *Invocação, Realçar Comida, Exclusão, Ler o Coração, Sentir Poder (habilidade), Sono*
Vantagens: Aliado (Elrond, Galadriel, Gandalf, Aragorn), Comando 1, Eloqüente, Resoluto, Previdente, Dádiva das Línguas 2, Discernimento da Honra, Olhos Penetrantes, Visão Noturna, Posição 1, Sábio 2, Mestre
Defeitos: Dever (Grupos Errantes), Fidelidade (Elrond)
Saúde: 10
Coragem: 8
Renome: 20
Equipamento: Espada longa obra-prima, roupas, arco obra-prima, flechas (20), lanterna, adaga, lembas, miruvor

No Romance

Um Elfor Noldor da casa de Finarfim, Gildor Inglórion nasceu na Segunda Era, e é um sábio e poderoso elfo de algum renome. De uma grande e nobre linhagem, ele é considerado entre seus irmãos com um dos maiores heróis-elfos. Ele é sobrinho da Senhora Galadriel, e como tal, Gildor é um dos raros Noldor de cabelos cor de ouro, enquanto seus olhos são brilhantes e sua voz clara e alta, radiando seu humor, sabedoria e confiança. Seu nome significa “terra-estrela” em Sindarin, e ele é sábio com o conhecimento dos céus. Ele nasceu na Terra-Média, e não viu a luz de Valinor. Gildor freqüentemente viaja para as torres élficas no topo das Colinas das Torres para usar o palantír de lá, olhando através das águas do Grande Mar para admirar as Terras Imortais de Valinor, um lugar que há muito tempo deseja ver. Embora ele adoraria muito ir para lá, o dever de Gildor é ao seu povo e amigos e ele sabe que não é destinado a deixar a Terra-Média até que a luta contra o Inimigo esteja completa. Como líder dos Grupos Errantes, Gildor freqüentemente fica em Valfenda com seu povo, embora eles se movam através das terras do norte, vigilante contra o Inimigo. Um aliado próximo dos sábios e poderosos de Valfenda e Guardiões do Norte, Gildor e seu povo patrulham as terras de Eregion e ele é conhecido do misterioso senhor da Floresta Velha, Tom Bombadil. Um amigo do Condado, Gildor conhece bem Bilbo Bolseiro, tendo parado na Vila dos Hobbits para falar com o hobbit e também apontado como guardião da segurança do hobbit, por Elrond e Gandalf. Como amigo de Bilbo, Gildor conhece muito de Frodo e viu o jovem de longe, embora Frodo desconhesa sobre esta observação. Quando Bilbo Bolseiro deixou o Condado em seu 111º aniversário, ele encontrou Gildor e seu Grupo Errante na estrada a leste do caminho para Valfenda. Então, outra vez, encontrou Bilbo em Valfenda. Anos depois, quando Frodo, Sam e Pippin viajaram pelo mesmo caminho, Gildor e seu povo os encontraram e deram abrigo aos três jovens hobbits pela noite, escondendo-os dos Nazgul. Eles passaram a noite falando dos problemas do mundo, as notícias da crescente escuridão, guerra dos Homens, e a passa-

gem dos Elfos. Embora Gildor saiba da localização de Bilbo, e teve uma premonição da importância do fardo de Frodo, ele não falou disso, preocupado pela presença do Inimigo nos limites do Condado. Se o Inimigo capturasse os hobbits, o triunfo de Sauron seria rápido e completo. Portanto, Gildor continuou sua patrulha da área, deixando os hobbits continuarem em seu caminho, embora nomeie Frodo Amigo-dos-elfos, e passe a notícia a todos os Grupos Errantes para cuidarem deles em sua jornada.
Durante a Guerra do Anel, Gildor e seu povo, freqüentemente voltavam para Valfenda, e ajudavam a defender o reino élfico contra os ataques pelas forças de Sauron, tanto sutil quanto dissimulado. Quando o Um Anel foi destruído, o tempo veio para a passagem dos Elfos da Terra-Média, e Gildor viajou com Elrond e sua casa para os Portos Cinzentos, encontrando Frodo e Sam perto da Colina das Torres. Finalmente, no final da Terceira Era Gildor Inglorion, Alto-elfo da casa de Finarfin, atravessou o Mar com muitos de seus amigos e colegas, incluindo o Senhor Elrond, Senhora Galadriel, Gandalf o Branco, e dois portadores do Anel, Bilbo e Frodo Bolseiro.

No Jogo
Nos anos finais da Terceira Era, Gildor, como capitão dos Grupos Errantes e um aliado de Elrond, Galadriel e Passolargo, pode ser encontrado em qualquer lugar de Rhudaur, Arnor, ou até mesmo o Condado, embora ele vá se fazer conhecido apenas para quem o interessa, ou estão claramente precisando de sua ajuda. Um guerreiro valoroso, um conselheiro sábio, e um hospedeiro gracioso e intuitivo, Gildor oferecerá santuário com seu povo para aqueles que necessitam, e não presumirá influenciar as decisões de que ele ajuda. Informação e assistência ele oferece, assim como santuário contra as forças do Inimigo.

HALDIR DE LÓRIEN

Raça: Elfo (Silvestre)
Habilidades Raciais: A Arte, Trato com Animais, Bem-Estar, Forma Élfica, Sentido Élfico, Sono Élfico, Visão Aguda, Desdém por Fantasmas, Passos Leves, Rápida Convalescença e Florestal.
Atributos: Porte 12 (+3), Agilidade 10 (+2)*, Percepção 10 (+2)*, Força 8 (+1), Vitalidade 8 (+1), Espírito 8 (+1)
Reações: Vigor +2, Presteza +5*, Força de Vontade +3, Sabedoria +3
Ordens: Guerreiro, Arqueiro
Habilidades de Ordem: Evasão, Golpe Rápido, Tiro Magnífico, Tiro de Longe e Tiro Rápido
Evoluções: 10
Perícias: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +10, Escalar +3, Debater (Negociar) +2, Esquadrinhar +2, Inspirar +3, Intimidar (Majestade)+3, Língua: Quenia +3, Língua: Sindarin +4, Língua: Westron (Geral) +3, Saber: Historia (Dias Negros) +3, Saber: Historia (Elfos) +3, Saber: Raça(Elfos) +4, Saber: Reino (Lothlorien) +4, Observar (Avistar) +3, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +12, Rastrear (Orcs) +1, Correr+1, Poliorcética(Liderança de Unidade) +3, Sobrevivência (Floresta) +3
Vantagens: Armadura de Heróis, Evasão, Incansável, Saque Rápido, Cauteloso, Valoroso, Lindo, Olhos Penetrantes
Defeitos: Fidelidade (Celeborn), Ódio (Anões), Orgulhoso
Saúde: 9
Coragem: 3
Renome: 12
Equipamento: Espada Longa (Raenivago), Arco Longo (Galadrim), 30 Flechas. Tem acesso a cota de malha Sindar e qualquer outro equipamento élfico que o narrador considere necessário.

* Atributo ou reação preferencial.

Haldir é o mais velho de três irmãos da rala dos elfos silvestres que patrulham as matas de Lórien ocidental, sempre atentos a orcs e outros estranhos. Haldir encontra os sobreviventes da Sociedade quando estes entram em Lórien e atua como guia ao longo da estrada dos mesmos, pois fala westron melhor do que muitos outros guias da região, inclusive seus irmãos Orophin e Rúmil.

Pallando, o Azul

Raça: de Além-Mar
Habilidades Raciais: Imutabilidade
Atributos: Porte 19 (+7)*, Agilidade 13 (+3), Percepção 18 (+6), Força 14 (+3), Vitalidade 14 (+3), Espírito 19 (+7)*
Reações: Vigor +10, Presteza +8, Força de Vontade +15*, Sabedoria +13
Ordem: mágico, mago
Habilidades de Ordem: Lançar Encantos, Santuário (Lafren; o mesmo que o Alatar), Poder do Santuário, Método de Encantamento (Canção), Especialidade Mágica (Feitiçaria, Fogo, Luz, Água), Coração de Mago, Perícia Extra Ordem (Metalurgia), Golpe Final, Imponente, Domínio da Magia, Cajado, Poder dos Magos, Sentir Poder
Evoluções: 75
Encantos: *Mensageiro Animal, Língua dos Animais, Invocação de Animais, Conservação de Espadas, Estilhaçar Armas Brancas, Rajada de Feitiçaria, Clarão Ofuscante, Comandar (habilidade), Criar Luz, Exibição de Poder, Mudez, Evocar Assombro, Divisar (2560 km), Criar Nevoeiro, Urdidura de Névoa, Esquecimento (habilidade), Atear Fogo, Raio, Domínio das Formas, Linguagem da Mente, Desorientação, Poder da Terra, Sentir Poder, Sombras e Fantasmas, Encanto de Obstrução, Encanto de Contenção, Fender, Transformação, Modelar a Água, Domínio dos ventos, Mascara do Mago, Mão do Mago, Punho do Mago, Palavra de Comando*
Perícias: Avaliar (Armas) +9, Ocultar (Cajado) +6, Debater (Negociar) +15, Disfarce +12, Intimidar (Poder) +20, Língua: Negra +13, Língua: Órquico (três tipos de dialeto) +13, Língua: Westron +14, Língua: Sindarin +7, Língua: Oriental +11, Língua: Sulista +6, Saber: Raça (Homens, Elfos, Orcs, Anões) +14, Saber: História (Homens, Orcs, Anões, Elfos), Saber: Reino (Rhûn, Mordor, Rhovanion) +20, Saber: Mágica +25, Observar (Sentir Poder) +13, Metalurgia (Armeiro) +9
Vantagens: Aliado (Alatar), Mestre, Previdente, Dádiva das Línguas, Tesouro 5, Severo, Incansável, Cauteloso, Sábio
Defeitos: Dever (auxiliar os Povos Livre a resistir a Sombra), Teimoso
Saúde: 17
Coragem: 10
Renome: 17
Corrupção: 7

* Atributo ou reação preferenciais

O Cajado de Pallando: O cajado de Pallando tem as seguintes habilidades: Sinal de Esperança, Castigar, Força do cajado, Resistência do Mago, Defesa

Obs: A ficha de Pallando foi feita considerando-o como traidor dos povos livres, mas caso em sua estória ele não o seja basta retirar a especialidade mágica em feitiçaria, os feitiços e os pontos de corrupção.

Embora seja dito que cinco Istari foram para a Terra-média, dois não tomam parte nas histórias do Oeste que chegaram aos Homens, e outros dizem que eles foram para o extremos leste da Terra-média. Estes dois eram os *Ithryn Luin*, "Os Magos Azuis", e é dito que se chamavam Alatar e Pallando nas Terras Imortais e foram escolhidos pelo Vala Oromë o Cavaleiro, e mais nada é sabido de sua vidas e feitos.

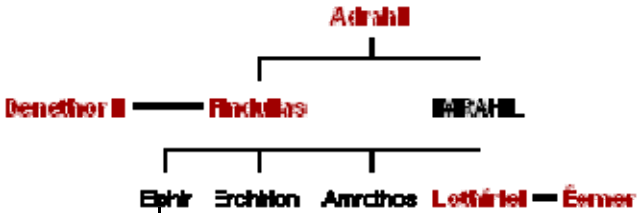
Príncipe Imrahil de Dol Amroth

Raça: Dúnadain
Habilidades Raciais: Adaptável (+2 Vigor), Domínio do Homem, Perito
Atributos: Porte 12 (+3)*, Agilidade 10 (+2), Percepção 10 (+2), Força 10 (+2), Vitalidade 10 (+2), Espírito 12 (+3)*
Reações: Vigor +4, Presteza +3, Força de Vontade +4, Sabedoria +5*
Defesa: 12
Ordens: Guerreiro, nobre, paladino, capitão
Habilidades de Ordem: Ar de Comando, Cortesão, Deferência, Domínio (Dol Amroth), Evasão, Ardores da Devotion, Força do Herói, Liderança; Combate Montado, Aspecto Nobre, Parede de Escudos, Golpe Rápido, Tática, Guerreiro Nato
Evoluções: 47 (como no O Retorno do Rei)
Perícias: Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +8, Combate com Armas: Armas de Haste (Lança) +8, Escalar +2, Debater (Negociar) +8, Cura (Tratar) +6, Inquirir (Conversa) +8, Discernimento +8, Inspirar +10, Intimidar (Majestade) +8, Língua: Adûnaico +4, Língua: Língua Negra +2, Língua: Orquíco (dialeto de Mordor) +2, Língua: Quenya +4, Língua: Sindarin +4, Língua: Westron +8, Saber: Grupo (Paladinos de Dol Amroth) +6, Saber: História (Dol Amroth, Gondor) +6, Saber: Raça (Homens) +6, Saber: Reino (Dol Amroth, Gondor) +6, Observar (Tato) +6, Trovar (Cantar, Contar histórias) +4, Persuadir (Oratoria) +8, Combate de Alcance: Arcos (Arco Longo) +2, Montar (Cavalo) +8, Correr +2, Arte Naval (Velejar) +8, Esquadrinhar +4, Poliorcética (Defesa, Comando de Unidade) +8, Sobrevivência (Oceano) +2, Nadar +4, Rastrear (Cavalo) +4, Noção do Clima +4
Vantagens: Aliado 7 (Denethor II, Faramir, e outros Senhores de Gondor), Corajoso, Comando 3 (líder das forças de Dol Amroth), Esquiva, Obstinado, Fiel (Gondor), Mãos Ferozes 3 (+1 contra todos os inimigos), Tesouro 5 (Dol Amroth e todos os seus tesouros), Discernimento da Honra, Indômito, Olhos Penetrantes, Bravura, Posição 3 (Príncipe de Dol Amroth), Resoluto, Incorruptível, Destemido, Valoroso, Coração de Guerreiro, Cabo de Guerra, Sábio 2
Defeitos: Dever (governar Dol Amroth apropriadamente), Inimigo 2 (Forças de Mordor), Fidelidade (o Trono de Gondor, depois à Aragorn como o Rei do Reino Reunido)
Tamanho: Médio (5 Níveis de Saúde, 1 Sadio)
Saúde: 12
Coragem: 6
Renome: 13
Equipamentos: Dol Amroth e todos os seus tesouros, Espada Longa de qualidade superior (2d6+6 de dano, +2 de bônus em defesa, +2 em Inspirar para os soldados e paladinos de Dol Amroth), lança, Escudo Grande, Malha com placas e Elmo de qualidade superior (10 de absorção de dano, -1 de penalidade em testes de Agilidade), Cavalo de Guerra

* Atributo ou Reação preferenciais

Datas: nasceu no ano 2931 da 3ª Era, morreu no ano 120 da 4ª Era do Sol.
Raça: Homens
Divisão: Dúnedain
Família: Casa de Belfalas
Títulos: Príncipe de Dol Amroth, Senhor dos Cavaleiros Cisnes
Significado do nome: desconhecido, talvez signifique "o belo" no idioma de Númenor, o adûnaic

Imrahil foi o príncipe governante de Dol Amroth, seu pai foi Adrahil, e sua filha foi chamada de Adrahil. A força e a nobreza de Imrahil tornaram-se lendárias durante a Batalha de Minas Tirith, e o antigo rumor que corria sobre sua família possuir sangue élfico se confirmou. Dol Amroth era uma província do Reino de Gondor, é relatado em O Senhor dos Anéis como Imrahil foi um sábio governante, ele manteve seu reino próspero e sempre que possível longe dos grandes conflitos de fronteira envolvendo os Dúnedain. Dol Amroth também era famosa como uma das cinco maiores cidades de Gondor, e famosa entre suas construções era a torre de Tirith Aear.



Seu estandarte era azul, representando o mar... e com um cisne branco no centro, representando os navios dos elfos marinheiros Teleri. Conta a lenda, que por ter sangue élfico nas veias, Imrahil sentia um grande desejo pelo mar... mas ele nunca seria aceito nas Terras Imortais, pois ainda era um mortal.

Durante a Guerra do Anel o Príncipe Imrahil trouxe seus exércitos para auxiliar na defesa de Gondor. Uma companhia de Cavaleiros-Cisnes em cavalos cinzentos contando com setecentos homens em armas. Esses guerreiros valorosas provaram ter grande coragem na batalha, e sempre eram liderados pessoalmente por Imrahil. Durante a fuga de Osgiliath, Faramir foi perseguido pêlos Nazgûl, e somente por mérito de Imrahil ele escapou da morte, pois no último instante ele, seguido de um pelotão de Cavaleiros-Cisnes, saiu de Minas Tirith e afugentou os orcs que estavam nos calcanhares de Faramir.

Também foi Imrahil que apoiou Gandalf como novo comandante-em-chefe de Gondor no momento da loucura de Denethor... e chegou mesmo a assumir toda a defesa das muralhas externas. Após a Batalha de Minas Tirith, Legolas veio a Imrahil com uma mensagem de Aragorn, ele desejava sua presença no conselho. Legolas imediatamente percebeu que o príncipe tinha o sangue dos elfos de Nimrodel, no que Imrahil concordou dizendo que a "...anos sem conta..." não era vistos por ali representantes do povo dos elfos; e Gimli comentou: "...aquele Imrahil era um senhor justo, e um grande capitão de homens...".

Com uma companhia de sete mil guerreiros, os capitães do oeste partiram para o Portão Negro de Mordor, o Portão de Morannon. Eles sabiam não ter a menor chance numa luta, estavam se transformando em Iscas para atrair a atenção de Sauron. A batalha quase foi perdida, mas no último momento o Um Anel foi defeito por Frodo e o Senhor Negro foi destruído.

Após a Guerra do Anel não se tem mais notícias de Imrahil, mas como ele era um Dúnedain com sangue élfico, sua vida deve ter sido longa. Acredita-se que governou Dol Amroth por no mínimo mais 100 anos para depois ser colocado a repousar em Rath Dínen.

RADAGAST, O CASTANHO

Raça: de Além-mar
Habilidades Raciais: Imutabilidade
Atributos: Porte 16 (+5)*,Agilidade 10 (+2), Percepção 13 (+3), Força 10 (+2), Vitalidade 10 (+2), Espírito 15 (+4)*
Reações: Vigor +4, Presteza +5, Força de Vontade +7*, Sabedoria +5
Ordem: mágico, mago
Habilidades de Ordem: Lançar Encantos 15, Perito em Magia (Invocação de Animais; +2 em todos os testes),Especialidade Mágica (Animais),Coração de Mago,Golpe Final, Imponente,Cajado,Cajado de Poder
Evoluções: 39
Encantos: *Mensageiro Animal, Língua dos Animais (habilidade), Invocação de Animais, Clarão Ofuscante, Criar Luz, Romper Grilhões, Alterar Matizes, Escravizar Animal (contra encanto), Encontrar o Caminho, Encanto de Proteção, Encanto de Cura, Atear Fogo, Raio, Domínio das formas (habilidade; falcão), Linguagem da Mente (habilidade), Extinguir o Fogo, Resistir ao Medo, Sentir Poder, Grilhões Mágicos, Transformação, Mão de Mago, Punho de Mago, Palavra de Comando*
Perícias: Combate com Armas: Punhal +4, Escalar +2, Debater (Parlamentar) +5, Disfarce +4, Cura (Ferimento, Doença, Veneno) +5, Discernimento +5, Intimidar (Poder) +8, Língua: Quenya +6, Língua: Sindarin +6, Língua: Silvestre +7, Língua: Westron +8, Língua: Órquico (dialeto de Dol Guldur) +4, Língua: Oriental +3, Saber: Raça (Orcs, Elfos e Homens) +8, Saber: História (Homens e elfos) +8, Saber: Reino (Rhovanion) +7, Saber: Mágica +9, Imitação (Animais) +5, Observar (Avistar, Sentir Poder) +7 Montar (Cavalo) +4
Vantagens: Eloqüente, Aliado 5 (Beorn, Gandalf e outros entre os Sábios), Obstinado, Noção dos Caminhos, Amigos (Grandes Águias), Sábio
Defeitos: Inimigo (Sauron e seus servos), Dever (auxiliar os Povos Livres a resistir a Sombra)
Saúde: 12
Coragem: 8
Renome: 20

* Atributo ou reação preferenciais

O Cajado de Radagast: O cajado de Radagast possui as seguintes habilidades: Defesa, Traçar Sinal, Padrões de Encantamento (Mensageiro Animal; Mágica Persistente) e Castigar.

Um dos cinco Istari enviados à Terra-média. Radagast, o Marrom era originalmente um espírito Maia de Yavanna, chamado Aiwendil, significando "*amante de pássaros*". Parecia pouco interessado nos assuntos dos Elfos e Homens, mas era extremamente versado sobre ervas, plantas, pássaros e animais. Permaneceu na Terra-média após a Guerra do Anel.

Thorin Escudo de Carvalho

Raça: Anão, Casa de Durin (Anão de Erebor)
Habilidades Raciais: Aversão a Animais, Engenho, Fazer Fogo, Corpo Resistente, Mente Resistente, Sadio, Robusto
Atributos: Porte 10 (+2)*, Agilidade 9 (+1), Percepção 8 (+1), Força 13 (+3)*, Vitalidade 10 (+2), Espírito 7 (±0)
Reações: Vigor +3*, Presteza +1, Força de Vontade +2, Sabedoria +2
Defesa: 11
Ordens: Nobre (Líder do Povo), Artífice
Habilidades de Ordem: Deferência, Perícia Extra-Ordem (Poliorcética), Obra-Prima, Aspecto Nobre, Conservação, Trabalho Expedito
Evoluções: 18
Perícias: Avaliar (Ouro, Armas) +5, Combate com Armas: Machados (Machado de Batalha) +6, Combate com Armas: Espadas (Espada Longa) +4, Debater (Barganhar, Negociar) +5, Inspirar +2, Intimidar (Majestade) +7, Língua: Khuzdul +6, Língua: Westron +3, Saber: Historia (Povo de Durin) +4, Saber: Raça (Anão, Orc, Troll) +3, Saber: Reino (Montanhas Azuis, Valle, Erebor) +5, Observar (Avistar) +2, Trovar (Tocar Violino, Cantar) +6, Persuadir (Engabelar) +2, Combate de Alcance: Arcos (Arco Curto) +2, Montar (Pônei) +2, Poliorcética (Defesa) +5, Metalurgia (Armeiro) +7, Alvenaria (Construção, Fortificação, Mineração) +8
Vantagens: Aliado (Gandalf), Corajoso, Mestre, Forte, Mãos Ferozes II (Orcs), Resistente, Tesouro 2, Posição, Resoluto, Severo, Obstinado, Bravura, Coração de Guerreiro
Defeitos: Juramento (Recuperar Erebor), Orgulhoso, Teimoso
Tamanho: Pequeno (5 Níveis de Saúde, 1 Sádio)
Saúde: 13
Coragem: 5
Renome: 20
Equipamento: Orcrist, capa azul e capuz com fios de prata, Cinto de ouro, violino, roupas finas, pônei, 20 PP

* Atributo ou Reação preferenciais

NOTAS: As informações a respeito da Raça são do suplemento Moria, ainda não disponível em Português, que foi usado para a criação desta ficha personagem. Thorin, como detalhado acima, está descrito como ele estava durante o encontro com os três trolls e enquanto estava prisioneiro dos Elfos.