

Raças da Terra Média

para

OPERA RPG



Adaptação por:
Fernando “Gelatto” César Medalha – gelatto@ig.com.br

Agradecimento Especial:
Ao próprio J. R. R. Tolkien por proporcionar tão rica e fascinante mitologia.

OPERA RPG: www.rpgopera.com
OPERA RPG Extra-Oficial: www.rpgopera.tk
Lista OPERA YAHOO Grupos:
<http://br.groups.yahoo.com/group/operarpg>

Novembro de 2005

Introdução

Este NetBook visa adaptar as raças criadas por J.R.R.Tolkien e que povoam sua Terra-Média para que você, Observador, possa observar qualquer aventura no mundo do Senhor dos Anéis.

Tento de maneira geral adaptar todas as raças e suas variações, apresentando uma descrição resumida de cada raça e suas estatísticas para serem utilizadas em jogo.

Para se jogar OPERA, as raças não precisam ser balanceadas no quesito poder. Estamos aqui para contar histórias e não massacrar a Terra-Média. Portanto, ao observar seu jogo, seus jogadores podem jogar com qualquer raça, independente do custo de Pontos de Criação das mesmas.

Ao final do NetBook, você encontrará novas Características Raciais para o cenário, e algumas delas, com certos ajustes, podem ser utilizadas em qualquer outro cenário.

Um detalhe interessante sobre a magia em Arda... bem, nem todos podem usá-la. Será dada na descrição das raças que podem aprendê-la. As demais raças mal conseguem presenciar um feito mágico, quem dera aprender magia.



A Sociedade do Anel

Povos Livres e Servos Negros:

Os Povos Livres são as raças que não caíram na sombra ou não foram influenciadas por ela. Entende-se por “sombra” o mal gerado por Melkor que se espalhou pela Terra-Média.

Elfos, Anões e algumas linhagens de Homens são consideradas Povos Livres. Porém, nem todas as linhagens dos Homens podem ser consideradas aliadas. Na verdade, os que vivem perto de Mordor são passíveis de serem influenciados pela sombra.

Os Servos Negros são todos aqueles que caíram perante a sombra, sendo influenciados e enganados por ela. Orcs e algumas linhagens de Homens são consideradas Servos Negros.

Em toda Terra-Média existe tanto o bem quanto o mal, e muitos podem ser maus por natureza, mas não necessariamente tocados pela sombra.



O Olho de Sauron

Características e Habilidades:

Personagens podem ser construídos baseados em seus modelos raciais.

Partindo apenas do modelo racial para criar seu personagem, você estará abrindo mão de Características e Habilidades que já situam o personagem dentro de sua sociedade. Ao criar essa reformulação no personagem, você precisará criar um histórico que justifique todas essas suas mudanças.

Não é recomendável que o jogador altere as Características ou Habilidades que fazem parte da raça do personagem, elas seriam consideradas mutações no personagem (um orc sem pele rugosa seria como um humano com escamas...). Como Observador, você pode permitir qualquer coisa, mas tente restringir essas à apenas duas. Cuidado ao fazer isso, pois algumas características podem influir em outras (ao retirar a pele grossa de um Anão, você estará interferindo na sua proteção ao fogo).

O histórico do personagem é muito importante para a sua criação; não é porque a Habilidade Psíquica “Computação” está no Livro Básico do OPERA RPG que você vai comprá-la para o seu Elfo Mago!

Raça dos Anões (Filhos de Aulë)

Os descendentes dos Sete Pais, que se autodenominam Khazâd, estão espalhados de uma ponta a outra da Terra-Média: Montanhas Azuis, Montanhas Cinzas, Colinas de Ferro e nas colinas do mar de Rhûn. São habilidosos construtores, mineiros e ferreiros, e seus grandes salões realçam todo o esplendor da raça.

Por muitos anos, uma longa e estreita relação tem existido entre os Anões e os corvos da Terra-Média, e, de fato, muitos corvos e Anões podem falar a língua do outro.

Existe uma rivalidade antiga entre Anões e Elfos, devido à sua cobiça por uma Silmaril e por terem assassinado o Rei Thingol pela jóia, e dificilmente membros de ambas as raças cooperam entre si.



Anões das Montanhas Azuis



Anões das Montanhas de Ferro

Anão Padrão (Pontos Raciais: 27)

Pontos de Atributos: 18 (+0 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Khuzdul.

Idiomas Adicionais: Westron, Crebain (corvos da Terra-Média, também craban, pl. crebain).

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	4	10	7
Destreza	3	9	5
Inteligência	3	10	6
Percepção	-	-	6
Vontade	-	-	7

Características Físicas	Custo
Absorção de Danos: Calor/Fogo: 1/1	2
Imunidade a Venenos II	8
Resistência ao Calor/Frio +3	6
- Pele Dura: Absorção 1/0	
Resistência Física 2	4
Sentidos Ampliados (Visão) +3	4
- Apenas na Penumbra	
Velocidade Reduzida (10 Km/h)	-3

Características Psíquicas	Custo
Cobiça Leve	-2
Intolerância Leve (Elfos)	-2
Orgulho Grave	-4
Teimosia Leve	-2
Vontade Forte +1	6

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Levantamento de Peso	+2	3

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Armeiro	+1	1
Construção (Edificações)	+1	1
Profissão (Lapidário)	+1	1
Profissão (Minerador)	+1	1
Sobrevivência (Montanhas)	+1	1

Habilidades Bélicas	Nível	Custo
Machados	+1	1
Martelos	+1	1

Raça dos Elfos (Primogênitos)

Silvan (Elfos Silvestres / Elfos Verdes)

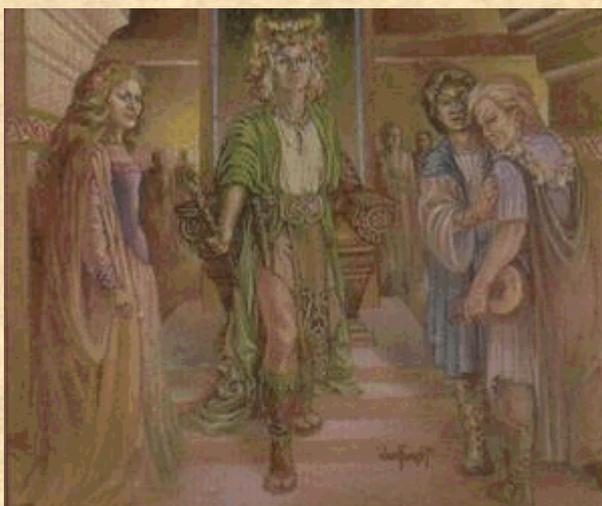
São os Nandor que não empreenderam a jornada através do mar, e nem chegaram a cruzar as Montanhas Sombrias.

Vivem nas Florestas de Lórien, das Trevas e em Taur Romen, próximos do Mar de Rhûn.

São governados por Sindar e Noldors, mas considerados menos instruídos e majestosos que eles. São mais desconfiados e menos receptivos a estranhos, pelo menos, até conhecê-los melhor.



Elfos Silvan de Lórien



Elfos Silvan da Floresta das Trevas

Elfo Silvan Padrão (Pontos Raciais: 36)

Pontos de Atributos: 18 (+0 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Nandorin.

Idioma Adicional: Westron.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	3	10	6
Destreza	4	11	7
Inteligência	3	10	6
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	6

Características Físicas	Custo
Idade Imutável	20
Imunidade a Doenças/Infecções I	3
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8
Sono Reduzido (2h, estado de transe)	2
- dorme por 2hrs, em estado de transe	
Visão Telescópica 2	10
- amplia em 4x a visão natural	

Características Psíquicas	Custo
Benevolência Leve	-2
Devoção Grave (Natureza/Florestas)	-4
Intolerância Leve (Anões)	-2
Intolerância Leve (Forasteiros)	-2
Orgulho Leve	-2

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Furtividade	+1	1

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Camuflagem	+1	1
Rastreamento	+1	1
Sobrevivência (Florestas)	+1	1

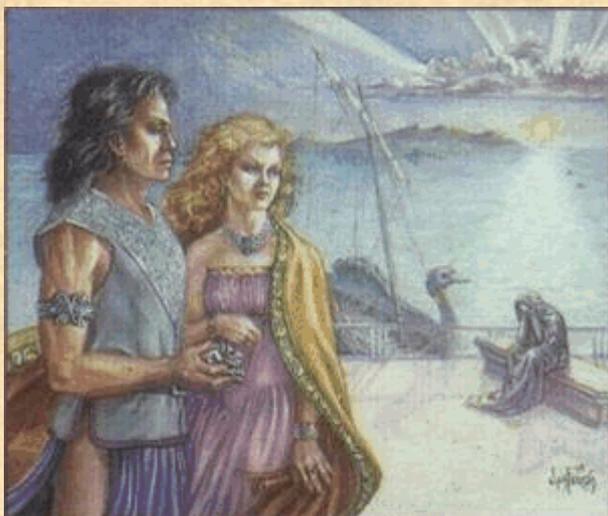
Habilidades Bélicas	Nível	Custo
Arcos	+1	1

Sindar (Elfos Cinzentos)

Aparentados dos Noldor, começaram a viagem através do mar, mas desistiram antes de chegar a Aman, ficando em Beleriand e no oeste da Terra-Média, durante a Primeira e Segunda Era formaram a maioria dos Elfos na Terra-Média. Apesar disso tem saído lentamente rumo a Oeste, uma vez despertada neles, a saudade do mar não morre.

Apesar de serem considerados um pouco menos sábios e poderosos que os Noldor, são mais numerosos que eles na Terceira Era, conhecidos também por sua habilidade com a música, construção e manuseio de barcos.

Existem muitos ainda em Imladris (Valfenda), Lindon (Portos Cinzentos), Edhellond (na Baía de Belfalas) e Lórien. Poucos vivem na floresta das Trevas, e nenhum além.



Elfos Sindar de Lindon



Elfos Sindar de Valfenda

Elfo Sindar Padrão (Pontos Raciais: 77)

Pontos de Atributos: 20 (+20 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Sindarin.

Idiomas Adicionais: Westron, Nandorin, Quenya.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	3	10	6
Destreza	4	11	7
Inteligência	4	10	7
Percepção	-	-	6
Vontade	-	-	7

Características Físicas	Custo
Aparência Atraente +1	2
Idade Imutável	20
Imunidade a Doenças/Infecções I	3
Imunidade a Venenos I	4
- sofre apenas ½ do dano/efeito original	
Resistência ao Frio/Gelo +1	2
Resistência Física +1	2
Sono Reduzido	2
- dorme por 2hrs, em estado de transe	
Visão Telescópica 2	10
- amplia em 4x a visão natural	

Características Psíquicas	Custo
Aptidão Mágica	3
Benevolência Leve	-2
Devoção Grave (Natureza/Florestas)	-4
Intolerância Leve (Anões)	-2
Orgulho Leve	-2
Vontade Forte +1	6

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Dança	+1	1
Furtividade	+1	1
Música	+1	1

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Arte	+1	1
Atuação	+1	1
Construção (Barcos/Navios)	+2	3
Construção (Edificações)	+1	1
Oratória (Poesia)	+1	1
Profissão (Marinheiro)	+1	1
Rastreamento	+1	1

Habilidades Bélicas	Nível	Custo
Espadas	+1	1

Noldor (Alto-Elfos)

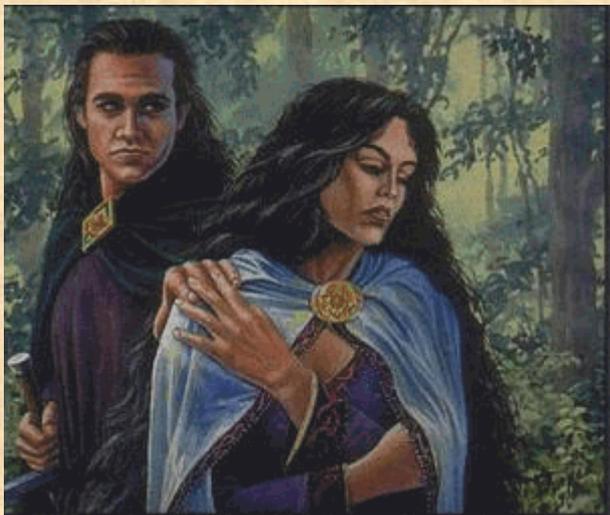
Indubitavelmente, os Elfos Noldor são os filhos mais poderosos de Eru. São os Elfos que no início dos tempos atravessaram o mar no chamado dos Valar.

Sob o comando de Fëanor se rebelaram contra eles depois de Morgoth roubar as Silmarils e retornaram à Terra-Média cegos em sua vingança e com uma maldição terrível nas costas. Mesmo assim, são os mais poderosos e instruídos, sentem grande amor pelo conhecimento e pelas artes da criação. Os ferreiros Élficos superam até os anões em sua arte, os anéis de poder fazem parte de seu repertório.

Mesmo assim, eles hoje são poucos na Terra Média, não exercendo mais o controle de outrora (muitos já partiram da Terra-Média pelos Portos cinzentos).

Normalmente são líderes nas comunidades Élficas. Muitos ainda vivem em Lindon (Portos cinzentos) e Imladris (Valfenda), e poucos em Lórien, e nenhum além.

Devido ao fratricídio que causaram a seus irmãos em Eldamar, receberam a Maldição de Mandos, que determina que todo Noldor está fadado a ter uma grande importância nos fatos importantes da Terra-Média que pode levar à sua morte.



Elfos Noldor de Valfenda

Elfo Noldor Padrão (Pontos Raciais: 100)

Pontos de Atributos: 21 (+30 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Quenya.

Idiomas Adicionais: Westron, Sindar, Nandorin.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	4	11	7
Destreza	4	11	7
Inteligência	4	11	7
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	7

Características Físicas	Custo
Aparência Atraente +1	2
Idade Imutável	20
Imunidade a Doenças/Infecções II	6
Imunidade a Venenos II	8
Resistência ao Frio/Gelo +1	2
Resistência Física +2	4
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8
Sono Reduzido	2
- dorme por 2hrs, em estado de transe	
Visão Telescópica 2	10
- amplia em 4x a visão natural	

Características Psíquicas	Custo
Aptidão Mágica	3
Benevolência Leve	-2
Devoção Grave (Natureza/Florestas)	-4
Intolerância Leve (Anões)	-2
Maldição de Mandos Gravíssima	-6
Orgulho Grave	-2
Vontade Forte +1	6

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Dança	+1	1
Música	+1	1

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Armeiro	+2	3
Arte	+1	1
Atuação	+1	1
Construção (Barcos/Navios)	+1	1
Construção (Edificações)	+2	3
Enigmas	+1	1
História	+1	1
Oratória (Poesia)	+1	1
Rastreamento	+1	1

Habilidades Bélicas	Nível	Custo
Arcos	+1	1
Espadas	+1	1

Peredhil (Meio-Elfo)

Os filhos de Eärendil, o marinheiro, e Elwing, a Branca. Por causa de sua misturada linhagem imortal e mortal, os Valar deram aos Peredhil a escolha: ser imortal como os Elfos, ou eventualmente morrer como os Homens (mas vivendo pelo menos uma vida humana), sua alma partindo para um lugar que apenas Mandos sabe.

Um Meio-Elfo deve escolher entre mortalidade e imortalidade.

Se escolher imortalidade, considere-o como um Elfo de uma das 3 casas acima.

Caso escolha mortalidade considere-o um Dúnedain, com a característica Sangue Élfico como Bônus.

Raça dos Homens (Hildor)

Os Homens vieram com o Nascer do Sol no extremo leste da Terra-média. Apesar de mais fracos e de vida curta se comparados aos Elfos e Anões, os Homens eram teimosos como raça, e aumentavam de número mais rápido que qualquer outro povo exceto os Orcs, e apesar do grande número que parecia eles se multiplicaram novamente e finalmente obtiveram sucesso nas terras a leste.

Morgoth encontrou seu caminho naquela terra e nos Homens, pois naquela região encontrou um povo que poderia facilmente sobrepujar à sua vontade. Alguns fugiram de seu mal e espalharam-se para o Oeste e para o Norte. Eventualmente eles alcançaram Beleriand, e os Reinos dos Elfos Noldorin. Ficaram conhecidos como Edain, os "segundos".

Quando a Primeira Era do Sol acabou e Morgoth foi atirado ao Vazio, a terra de Beleriand foi invadida pelo Mar Ocidental. Todos os inimigos que habitavam Beleriand foram mortos, bem como a maioria dos Elfos e Edain. Mesmo os Edain que sobreviveram àquela Era tornaram-se divididos.

Alguns fugiram ao afundamento de Beleriand e foram para o Leste. Eles viveram nos Vales do Anduin com outros de sua raça que nunca entraram em Beleriand. Outros Edain foram para o Sul com os Elfos.

Hoje, estão espalhados por toda a Terra-Média, sejam aliados a Sauron, sejam aliados aos ideais dos Povos Livres.

Homem Comum (Pontos Raciais: 10)

Pontos de Atributos: 19 (+10 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: pela linhagem.

Idioma Adicional: Westron.

Linhagem: deve pertencer a uma das linhagens abaixo:

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	3	10	6
Destreza	3	10	6
Inteligência	3	10	6
Percepção	-	-	6
Vontade	-	-	6

Linhagens de Homens Comuns:

Beorning (Transmorfos)

Apesar dos Beornings serem muito ligados aos Homens da Floresta, eles possuem raízes distintas, sendo que alguns membros das famílias mais nobres são transmorfos.

Vivem nos arredores de Mirkwood, misturados aos Homens da Floresta. Além disso, como muitas das localidades do seu reino são consideradas sagradas, eles preferem mantê-las longe dos olhos de intrusos.

Idioma Nativo: Westron.

Características Psíquicas	Custo
Primitivismo -1	-1



Vigias Beornings

Corsário (Rebeldes de Umbar)

Consiste principalmente de descendentes dos rebeldes Dúnedain que fugiram de Gondor durante a Guerra Civil de 1432-47 T.E., e seus primos Numenorianos Negros, que já viviam em Umbar quando os rebeldes chegaram.

Estabeleceram-se como força dominante na Baía de Belfalas e nas costas ao sul.

Idioma Nativo: Westron.



Patrulha Corsária de Umbar

Gondoriano (Gondor do Sul, Gondor do Norte)

Apesar de não ser mais a força dominante no oeste da Terra-Média, a nação de Gondor do Norte ainda controla um imenso território se estendendo a norte das Montanhas Brancas, leste das Terras de Rohan, oeste da terra de Mordor (com postos avançados ainda em Rhovanion), e sul de Mirkwood.

O sangue Dúnedain é mais forte por aqui, e os líderes de Gondor do Norte são veteranos tanto em conflitos externos quanto internos.

Muitas cidades fortificadas estão espalhadas ao longo do reino e várias esquadras ajudam a manter os interesses Gondorianos ao longo do Anduin, assim como uma rota para o mar.

As maiores preocupações de Gondor do Norte não são suas próprias forças, mas a grande extensão de terra que necessita de proteção e a grande quantidade de inimigos próximos às suas fronteiras.

Os numerosos feudos de Gondor do Sul são considerados aliados de seus primos do norte. Porém, com a recente Guerra Civil o relacionamento foi prejudicado, assim como o poderio de Gondor do Sul, e vários homens poderosos na nação ponderam sobre seus próprios interesses de governar todo o reino de Gondor.

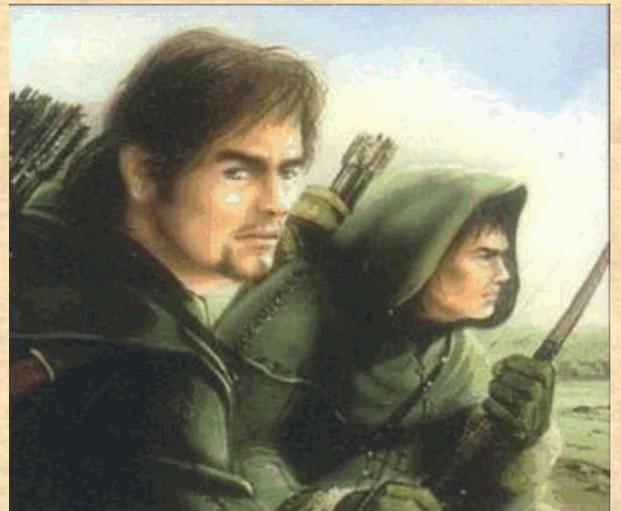
Seu reino se constitui das terras ao sul das Montanhas Brancas e a norte de Harad Próximo.

Os navios de Gondor do Sul tem patrulhado o mar que cerca sua região e o delta do Anduin.

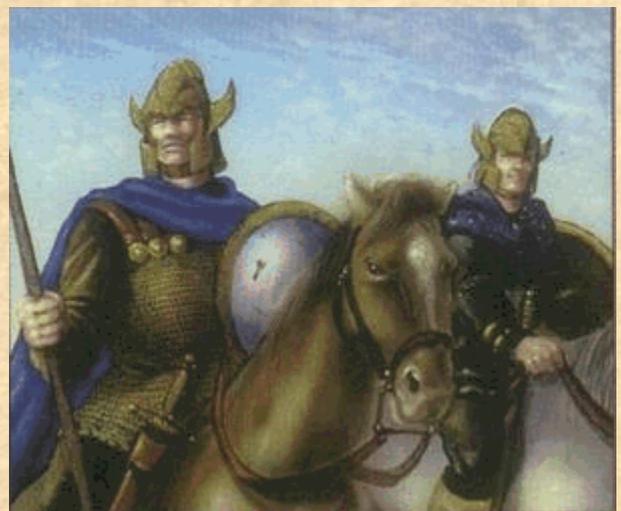
Idioma Nativo: Westron.



Vigia Gondoriano de Minas Tirith



Guardiões Gondorianos de Ithilien



Cavaleiros Gondorianos de Dol Amroth

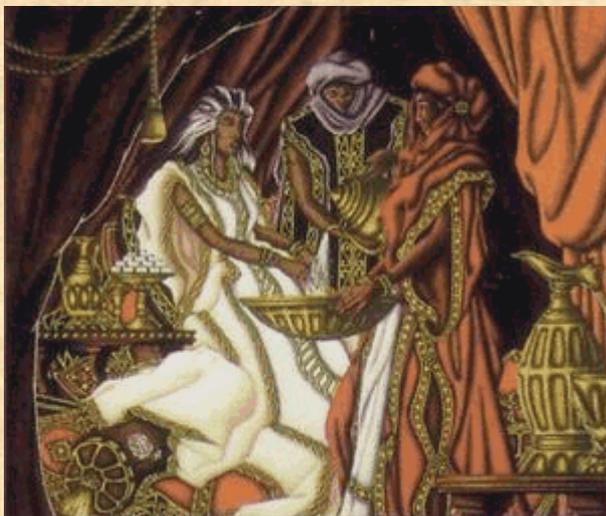
Haradrim (Homens do Sul, Haradwaith)

A nação de Haradwaith consiste dos Haradrim do norte de Harad Próximo e os povos que ocupam as terras semi-áridas ao sul de Mordor, conhecidas como Harondor, com seus centros mais populosos se concentrando junto aos rios e ao litoral. Os Haradwaith clamam para si a área de Belfalas, contestando o direito das esquadras rivais de cruzarem a região.

Um ódio antigo contra Gondor do Norte, os Anões e os Noldor fazem com que estes se tornem os alvos mais comuns das investigações.

A característica mais marcante nessa nação é sua habilidade em domesticar os terríveis Mûmakils.

Idioma Nativo: Harad.



Nobres Haradrim de Harad Próximo

Homem da Floresta

Nada mais são do que uma reunião de tribos de caçadores/coletores que vive perto ou sobre as árvores da Floresta das Trevas.

O número de Homens da Floresta é pequeno e eles preferem se adaptar ao meio ambiente a modificá-lo.

Historicamente, os Homens da Floresta são fechados e receosos em fazer contatos com outros Povos Livres.

Idioma Nativo: Westron.



Homens da Floresta de Mirkwood

Homem de Arnor (Arthedain)

O último dos reinos independentes de Arnor, a nação de Arthedain sucumbiu ante as forças de Angmar a muito tempo. O poder e influência de outrora não são mais os mesmos, tendo eles na memória as glórias de um passado remoto.

O sangue dos Dúnedain corre rico nas veias dos descendentes dos poderosos lordes de Arthedain.

Muitos conhecimentos foram trazidos para Arnor da antiga Númenor. Embora muitos desses conhecimentos e artes tenham se perdido através do tempo, outros ainda permanecem.

A antiga capital, Annúminas, e o antigo cemitério real, Colinas dos Túmulos, foram abandonados. Porém, com o retorno do Rei Aragorn II, a capital foi reerguida e o reino se reergueu.

Idioma Nativo: Westron.



Guardiões de Arnor

Homem de Eriador (Cardolan, Rhudaur, Hillman)

Há muito a glória de Cardolan passou. Entretanto, a maior região do antigo reino de Arnor ainda mantém uma grande influência e continua empregando um grande número de espadas em Eriador.

O sangue dos Dúnedain é raro em Cardolan.

Consistindo de vários clãs cooperativos, Cardolan procura se reunificar e restaurar a nação de outrora. Uma boa armada está ancorada e pronta para partir pela costa e rios de Cardolan.

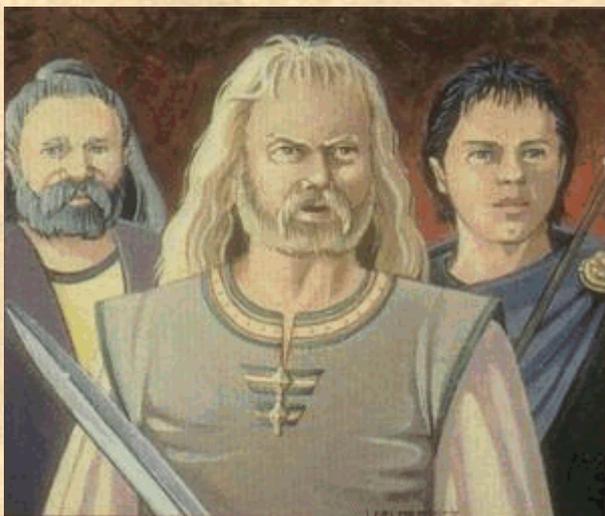
As terras à volta de Cardolan têm uma grande abundância de pessoas e raças. Muitas ruínas antigas também podem ser achadas. Muitos desses lugares foram há muito abandonados, mas não esquecidos. Conseqüentemente, a reivindicação da posse desses lugares ainda continua sendo uma fonte de conflitos entre os aliados vizinhos.

A glória de Rhudaur há muito faz parte do passado, mas a região leste do antigo reino de Arnor ainda possui alguma influência, e dá emprego à um grande número das espadas do norte de Eriador.

O sangue Dúnedain praticamente se extinguiu em Rhudaur.

Consistindo de vários feudos aliados Rhudaur se esforça para voltar a ser uma nação unida e completa novamente.

Idioma Nativo: Westron.



Homens de Eriador de Cardolan



Patrulha de Homens da Colina de Rhudaur

Homem do Norte (Homens do Lago, Homens de Dale, Dorwinrim)

A nação dos Homens do Norte é formada pelos homens da Cidade do Lago e pelos homens de Dale, assim como os Dorwinrim que residem no mar de Rhûn.

Estas pessoas partilham uma cultura muito similar, sendo todos eles excelentes diplomatas e mercadores.

Historicamente relutantes em mostrar suas riquezas, os Homens do Norte hoje estão revendo esta posição.

Idioma Nativo: Língua do Norte.



Homens do Norte da Cidade do Lago

Lossoth (Homens do Cabo de Forachel, descendentes dos Forodwaith)

No gélido Cabo de Forochel ao norte das terras ocidentais vive um povo chamado Lossoth, recluso e pacífico, desconfiados dos outros povos da Terra-média.

Na língua comum dos homens eles eram chamados de Homens da Neve de Forochel, e é dito que descendiam dos Forodwaith dos Vazios do Norte. É dito que os Lossoth podiam prever o clima pelo cheiro do vento.

A vida do povo de Lossoth era baseada na caça e pesca, então eles viviam e viajavam em pequenos grupos.

Alguns trabalhavam cobre ou pedra, mas a maioria fazia ferramentas de ossos, pelos e tripas.

Seu contato com os Elfos e outros Homens era limitado, pois usualmente comerciavam entre eles mesmos.

Idioma Nativo: Lossoth.



Agrupamento Lossoth

Oriental (Easterling)

Representa o conjunto de povos que ocupa a região centro-norte da Terra-Média. Esta região engloba parte de Rhovanion e todas as terras ao sul e leste de Rhûn.

Esta raça diversificada inclui as tribos dos Sagath, Logath, Asdriags, Nuriags, e os Balchoth.

A maior força dos Orientais reside nos seus bravos guerreiros, especialmente na sua tão temida cavalaria.

Possui Comandantes competentes, devido ao excelente nível de competitividade entre os jovens e futuros Comandantes.

Idioma Nativo: Easterling.



Carroceiros Orientais Sagath

Características Físicas	Custo
Resistência ao Frio +1	2

Características Psíquicas	Custo
Primitivismo -2	-2

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Meteorologia	+1	1



Viajantes Lossoth

Rohirrim (Os Cavaleiros de Rohan)

Os Rohirrim são descendentes de Eothed e da nação dos Éothraim, que incluía os sedentários Gramuz assim como os cavaleiros que ocupam as planícies de Rhovanion e arredores do sul de Mirkwood.

Sendo uma colcha de retalhos de diversos clãs, os Rohirrim controlam um considerável território em Calenardhon. Mesmo eles tendo optado por estabelecer poucos assentamentos permanentes, estes cavaleiros são capazes de criar raízes quando lhes convêm. A maioria dos Rohirrim aprendem as artes da guerra logo cedo.

Suas cavalarias permitem uma grande mobilidade através de suas terras e eles são mestres em domar e criar os cavalos selvagens da região.

Idioma Nativo: Rohirric.



Cavaleiros de Rohan

Terrapardense (Dunlendings)

Vivendo na grande região ao sul do antigo reino de Arnor, na Eriador central, e consistindo de clãs cooperativos, os Terrapardenses desejam se unir novamente, e retornar às terras de seus ancestrais. Estas terras incluem as terras selvagens ao sul da Terra Parda (Dunland), que atualmente não passam de ruínas.

Idioma Nativo: Terrapardense.

Características Psíquicas	Custo
Primitivismo -1	-1



Terrapardenses de Dunland

Variag (Khand)

A nação dos Variags representa o conjunto de povos que ocupa a região centro-sul da Terra-Média. Esta região engloba parte ao Sul de Rhun e as terras de Khand. Inclui as tribos de Igath, Nuriags e Variags.

A maior força dos Variags reside nos seus bravos guerreiros, especialmente na sua tão temida cavalaria.

Comandantes competentes (devido ao excelente nível de competitividade entre os jovens e futuros Comandantes) e o grande número de guerreiros transformam esta força ágil em uma ameaça bastante real.

Idioma Nativo: Khand.



Cavaleiros Variags de Khand

Homem – Outros Ramos:

Dunedain (Homens do Oeste)

São os homens que descendem dos Edain que viveram na ilha de Númenor. São a linguagem mais nobre dos homens na Terceira Era e estão em número bastante reduzido se limitando a alguns poucos nobres dos reinos de Gondor e Arthedain, e Guardiões errantes. Além disso, muito de seu poder já foi diluído devido à mistura com homens inferiores.

Do topo do seu poder, os Dúnadan produziram diversas e maravilhosas construções. É só olhar as maravilhosas torres de Angrenost (Isengard) e Minas Arnor (Minas Tirith). Além destas construções, diversas estradas e pontes do noroeste da Terra Média são legados da habilidade dos Dúnadan.

Dunedain Padrão (Pontos Raciais: 25)

Pontos de Atributos: 19 (+10 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Westron.

Idiomas Adicionais: Sindarin, Quenya.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	3	10	6
Destreza	3	10	6
Inteligência	3	10	6
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	7

Características Físicas	Custo
Resistência Física +1	2
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8

Características Psíquicas	Custo
Benevolência Leve	-2
Honestidade Leve	-2
Vontade Forte +1	6

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Herbalismo	+1	1
Medicina	+1	1
Sobrevivência (Ermos)	+1	1

Numenorian Negro (Dunedain Corrompido)

São aqueles que possuem algum vestígio de sangue Dúnedain, mas se venderam aos poderes da Sombra, também são poucos e vivem normalmente como líderes em reinos de homens inferiores, principalmente em Umbar e Khand.

A maioria é poderosa nas artes místicas da sombra, sendo temíveis necromantes.

Numenorian Negro Padrão (Pontos Raciais: 28)

Pontos de Atributos: 20 (+20 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Westron.

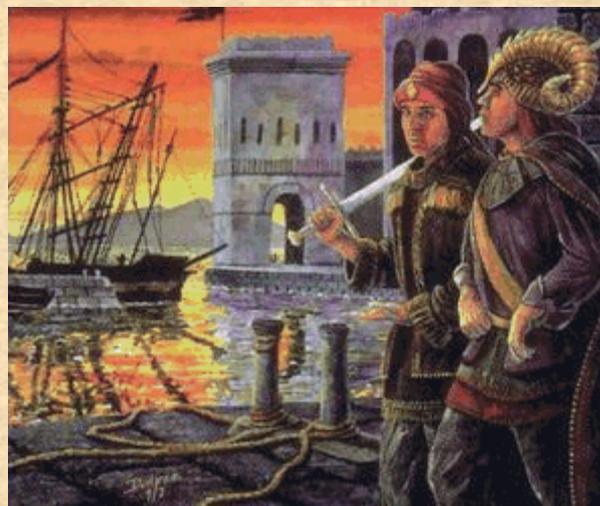
Idiomas Adicionais: Sindarin, Fala Negra.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	3	10	6
Destreza	3	10	6
Inteligência	4	10	7
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	5

Características Físicas	Custo
Resistência Física +1	2
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8

Características Psíquicas	Custo
Anseio de Poder Leve	-2
Devoção Leve (Sauron)	-2
Vontade Fraca -1	-4

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Herbalismo	+1	1
Medicina	+1	1
Sobrevivência (Ermos)	+1	1



Numenorianos Negros de Umbar

Hobbit (O Povo Pequeno)

Quando o fogo luminoso do Sol entrou no Mundo surgiu a raça de Homens, é dito que naquela mesma Era também surgiram no Leste os seres que foram chamados de Hobbits, que diziam ser relacionadas com os Homens, contudo eles eram menores que Anões, e a medida de suas vidas era de aproximadamente cem anos.

Nada é conhecido dos Hobbits como raça antes do ano de 1050 da Terceira Era, quando é dito que eles viveram com os homens do norte de Anduin entre as Montanhas Nubladas e a Floresta Verde. Naquele século uma força do mal entrou em na Floresta Verde, que foi então chamada Mirkwood.

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

A terra mais conhecida dos Hobbits é o Condado (fundado em 1600 T.E.). Antes de sua criação muitos viviam em terras ao norte do Anduin (pés-peludos), no Ângulo e Terra Parda (grados), e na cidade de Bri. Alguns viviam ao norte (Cascalvas) e mantinham certo contato com os Elfos. Seja em qualquer época, a região onde se pode encontrar um Hobbit ou talvez uma aldeia deles, se limita a Eriador e/ou a regiões não muito afastadas desse ponto.



Uma Família Hobbit

Hobbit Padrão (Pontos Raciais: 10)

Pontos de Atributos: 18 (+0 PCs)

Pontos de Criação: 15 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Westron.

Idiomas Adicionais: raramente, Khuzdul, e mais raro ainda, Sindarin (Cascalvas apenas).

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	3	9	5
Destreza	4	11	7
Inteligência	3	10	6
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	8

Características Físicas	Custo
Reflexos Rápidos (+1 Esquiva/Iniciativa)	5
- +1 Esquiva / +1 Iniciativa	
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8
Tamanho Reduzido 2	-12
- Físico Reduzido 2	
- Velocidade Reduzida: 10 Km/h	
- Esquiva +1	
- Furtividade +1	
Vontade Forte +2	12

Características Psíquicas	Custo
Benevolência Leve (Hospitaleiros)	-2
Gula Leve	-2
Pacifismo Leve	-2

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Furtividade	+2	3
Natação (penalidade)	-2	-3

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Camuflagem	+1	1
Detectar Objetos Escondidos	+1	1

Habilidades Bélicas	Nível	Custo
Arremesso de Pedras	+1	1

Wose (Druedain, Homens Selvagens dos Bosques, Homens-Pukel)

Woses chamam a si mesmo "Drughu". Os Elfos os chamam de "Drúedain", que significa "Homens Selvagens". Este antigo povo ocupa a floresta Druadan de Anórien e as áreas selvagens de Andrast na Terceira Era.

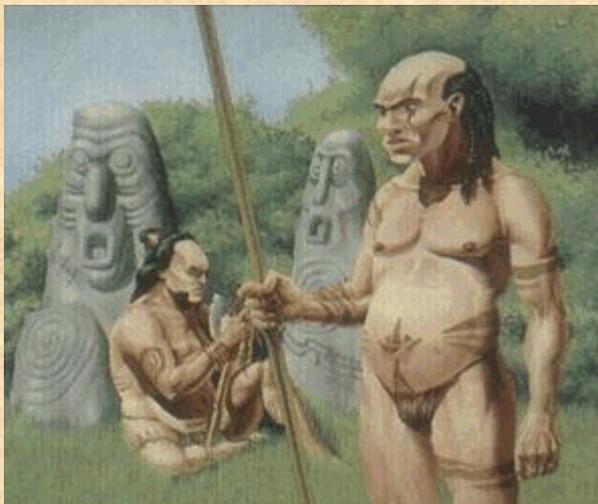
Sempre existiram em número pequeno e parecem não ter a mesma ambição e cobiça dos outros homens. Raramente saem de seus bosques, mas sempre foram considerados aliados leais pelos povos de bem embora nunca mandassem grande número de soldados para fora de seus limites. Muitos destes eram fortes mulheres.

São um povo pacífico e simples, mas podem ser cruéis e sinistros em seu ódio. Baixos, troncudos, com cabelo liso e pouco, bastante feios e com pouco pêlo corporal, os Woses era inteiramente estranhos tanto aos Homens do Norte quanto aos Dúnedain.

Tinham uma vida curta e precisavam de pouco comida para viver, além disso só bebiam água. Utilizavam uma língua que era um desdobramento das "línguas do litoral sul" do noroeste da Terra-média. É próxima da língua Dunael dos Terrapardenses.

Os Woses empregam certos poderes de encantamento, formas únicas de magia nascidas da fé na natureza e em seus próprios espíritos ancestrais. Os Drûgs guardam seus locais sagrados com bizarras figuras esculpidas deles mesmos. Estas esculturas-pûkel possuíam "poderes associados com a vida", como visão e mobilidade.

Podem se manter imóvel e em total silêncio, sendo até confundido com estátuas. Enquanto está neste estado, ele pode passar dias a fio sem comer ou beber nada, ao relento, e ao mesmo tempo estar ciente de tudo que acontece a sua volta podendo "despertar", se precisar, a qualquer momento.



Vigias Woses

Wose Padrão (Pontos Raciais: 12)

Pontos de Atributos: 17 (-10 PCs)

Pontos de Criação: 10 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Drúedainico.

Idiomas Adicionais: Westron, Rohirric, Terrapardense.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	4	10	7
Destreza	3	9	5
Inteligência	3	9	5
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	6

Características Físicas	Custo
Aparência Feia -1	-2
Homem de Pedra	17
- Hibernação Voluntária (2 semanas) (2)	
- Prontidão +2 (8)	
- Camuflagem +3 (6)	
- Invisível I (aparência de pedra) (7)	
- Sem Locomoção (0km) (-10)	
- Assobio de Alerta (4)	
--- irrita audição (-1 penal)	
--- resistível por Físico, dura 2 rodadas	
Pele Dura (Absorção 1/0)	3
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8
Velocidade Reduzida (10 Km/h)	-3

Características Psíquicas	Custo
Benevolência Leve	-2
Devoção Grave (Natureza/Florestas)	-4
Intolerância Leve (Forasteiros)	-2
Pritivismo -4	-4
Vontade Forte +1	6

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Furtividade	+1	1

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Camuflagem	+1	1
Escultura	+1	1
Herbalismo	+1	1
Sobrevivência (Florestas)	+1	1

Raca dos Maiar (Os Servos dos Valar)

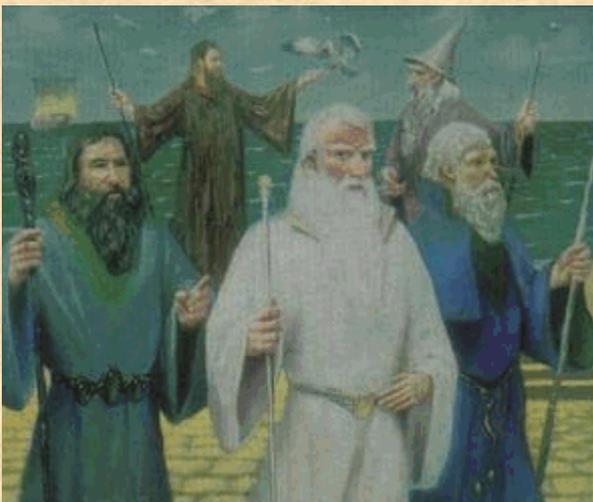
Quando o mundo foi primeiramente feito, os Ainur, os "sagrados", vieram para fora das Mansões Eternas e entraram na nova terra. Os Ainur existiam sem forma ou substância nas Mansões Eternas, mas dentro das Esferas do Mundo eles tomaram muitas e variadas formas. Estas pessoas eram os Poderes de Arda e os mais poderes dentre eles eram os Valar, e número de quinze.

Os menores Ainur eram uma multidão chamados Maiar e eram os servos dos Valar. Embora fossem muitos nas Terras Imortais, poucos foram nomeados nas histórias dos Homens, pois suas preocupações raramente tinham a ver com os problemas mortais, mas sim com os Valar nas Terras Imortais.

Não existe uma fórmula para se definir um Maiar em Pontos, mas todos apresentam formas humanoides belas e cheias de vida e bondade. Muitos se equivalem em poder aos mais altivos Elfos. Exemplos de Maiar são os Istari e Melian.

Nem todos os Maiar eram espíritos belos e bons. Muitos foram corrompidos pelo Vala rebelde, Melkor o Inimigo. Os Maiar corrompidos, ao se corromperem, adquirem outras capacidades que um Maia normal não possui. Portanto, cada Maia Corrompido é um caso a parte. Exemplos de Maiar Corrompidos são os Vampiros de Morgoth, os Balrogs, e o próprio Sauron.

Eram raros na Terra-Média, mas mesmo assim tinham imenso poder.



Os Istari

Maia Padrão de Baixo Poder (Pontos Raciais: 80)

Pontos de Atributos: 19 (+10 PCs)

Pontos de Criação: 25 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Valar, Quenya.

Idiomas Adicionais: qualquer um à escolha.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	3	10	6
Destreza	3	10	6
Inteligência	4	11	7
Percepção	-	-	6
Vontade	-	-	7

Características Físicas	Custo
Idade Imutável	20
Pontos de Poderes: 40	40
- deve representar sua natureza	
- poderes do Capítulo Metamorfooses	

Características Psíquicas	Custo
Aptidão Mágica	3
Benevolência Leve	-2
Devoção Leve (Natureza)	-2
Vontade Forte +1	6

Habilidades	Nível	Custo
Especial: deve escolher até 5 Habilidades quaisquer que representem a natureza do Maia, cada uma com bônus de +1.	+1	5

Obs.: Para um Maia de Médio Poder, aumente os Pontos de Poderes para 70. Um Maia de Grande Poder tem no mínimo 100 Pontos de Poderes.

Obs. II: para um Maia Corrompido, troque:

- Benevolência Leve por Aparência Bizarra Leve
- Devoção Leve (Natureza) por Devoção Leve (Sauron)



Um Balrog

Raça dos Orcs (Servos da Sombra)

Orcs

Dentro dos mais profundos Poços de Utumno, na Primeira Era das Estrelas, é dito que Melkor cometeu sua maior blasfêmia. Por àquele tempo ele capturou muitos dentre a recentemente surgida raça dos Elfos e prendeu-os em suas masmorras, e com atos horríveis de tortura ele fez formas de vida arruinadas e terríveis. Destes ele criou uma raça escrava, Orcs, que eram tão repulsivos quanto os Elfos eram belos.

Estes eram os Orcs, uma multidão nascida de formas distorcidas pela dor e ódio. O único prazer destas criaturas era a dor de outras, pois o sangue que corria nos Orcs era negro e frio. Sua forma atrasada era horrível: tortos, pernas arqueadas e chatos. Seus braços eram longos e fortes como os macacos do Sul, e suas peles eram negras como madeira carbonizada pelo fogo. As presas irregulares em suas largas bocas eram amarelas, suas línguas vermelhas e finas, e suas narinas e face eram amplas e chatas. Seus olhos eram como cortes rubros, como estreitas fendas em portões de ferro negro atrás dos quais carvão queimava.

Os Orcs sobrevivem até hoje, passando pelas várias eras, sempre fazendo a vontade de seu Mestre e considerados inimigos do mundo.

Nos dias de hoje, existem Orcs espalhados por vários pontos da Terra-Média: em toda a extensão de Mordor; em alguns pontos das Montanhas Sombrias, principalmente dentro da montanha, no antigo reino Anão de Moria e na Passagem Alta; e ao norte, na região de Angmar e nas Montanhas Cinzentas, principalmente nos Montes Gundabad e Carn Dum; e próximos de Dol Guldur, na Floresta das Trevas (Mirkwood).



Patrulha Orc de Mirkwood

Orc Padrão (Pontos Raciais: -10)

Pontos de Atributos: 18 (+0 PCs)

Pontos de Criação: 10 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Fala Negra.

Idiomas Adicionais: Westron ou qualquer um da região que vivam seus aliados.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	4	11	7
Destreza	3	10	6
Inteligência	2	9	5
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	5

Características Físicas	Custo
Estigma Social: Aparência Bizarra -3	-6
Imunidade a Venenos I	4
Mandíbulas Pequenas: +0/0/1 dano	2
Pele Dura (Absorção 1/0)	3
Recuperação Rápida I (24 horas)	3
Semi-Ereto	-2
Sensibilidade à Luz do Sol -2	-4
- penalidade de -2 sob a luz do sol	
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8
Visão Noturna	3

Características Psíquicas	Custo
Devoção Grave (Senhor do Escuro)	-4
Estigma Social Grave (Canibal)	-4
Fúria Grave	-4
Intolerância Racial Grave (Elfos/Anões)	-4
Sadismo Grave	-4
Sanguinolência Leve	-2
Vontade Fraca -1	-4

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Escalar	+1	1
Furtividade	+1	1

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Sobrevivência (Montanhas)	+1	1

Uruk-Hai

Linhagem de Orcs criada por Sauron na Terceira Era em Mordor, apareceram pela primeira vez cerca de 2475 da Terceira Era, quando invadiram Ithilien e tomaram Osgiliath. Ao tempo da Guerra do Anel, Uruks eram utilizados por Sauron e Saruman como soldados em todas as frentes.

Ao contrário dos outros Orcs, eles eram quase tão altos como os Homens, tinham pernas retas e fortes, e não se enfraqueciam à luz do sol. Uruks eram negros e tinham olhos inclinados. Eles se consideravam superiores aos demais Orcs.



Uruk-Hais de Isengard



Orcs de Monte Gundabad

Uruk-Hai Padrão (Pontos Raciais: 08)

Pontos de Atributos: 19 (+10 PCs)

Pontos de Criação: 10 + (Inteligência x3)

Idioma Nativo: Fala Negra.

Idiomas Adicionais: Westron ou qualquer um da região que vivam seus aliados.

Atributo	Mínimo	Máximo	Média
Físico	5	11	8
Destreza	3	10	6
Inteligência	2	9	5
Percepção	-	-	7
Vontade	-	-	5

Características Físicas	Custo
Estigma Social: Aparência Bizarra -2	-4
Imunidade a Venenos I	4
Mandíbulas Pequenas: +0/0/1 dano	2
Pele Dura (Absorção 1/0)	3
Recuperação Rápida I (24 horas)	3
Sentidos Ampliados (Todos) +1	8
Visão Noturna	3

Características Psíquicas	Custo
Devoção Grave (Senhor do Escuro)	-4
Estigma Social Grave (Canibal)	-4
Fúria Grave	-4
Intolerância Racial Grave (Elfos/Anões)	-4
Intolerância Racial Leve (Orcs não-Uruks)	-2
Sadismo Grave	-4
Sanguinolência Leve	-2
Vontade Fraca -1	-4

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Briga	+1	1
Correr	+1	1
Escalar	+1	1
Furtividade	+1	1

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Sobrevivência (Montanhas)	+1	1

Novas Características Físicas:

Andar Sobre a Neve (5)

Apenas pode ser adquirida pela raça dos Elfos de qualquer casa, a qualquer momento, desde que esteja numa comunidade Élfica importante.

Permite ao Elfo se locomover sobre a neve, sem perigo de afundar. Também fornece penalidade para ser rastreado por inimigos de -2.

Descendente da Casa de Beren e Luthien (8)

Apenas pode ser adquirida pela raça dos Homens Comuns de Gondoriano ou Homem de Arnor, ou Dúnedain, e apenas durante a criação do personagem.

Concede os seguintes benefícios: Resistência ao Medo +2 (2), Vontade Forte +1 e Reputação Boa (Elfos Sindar e Noldor) de +2.

Descendente da Casa de Durin (6)

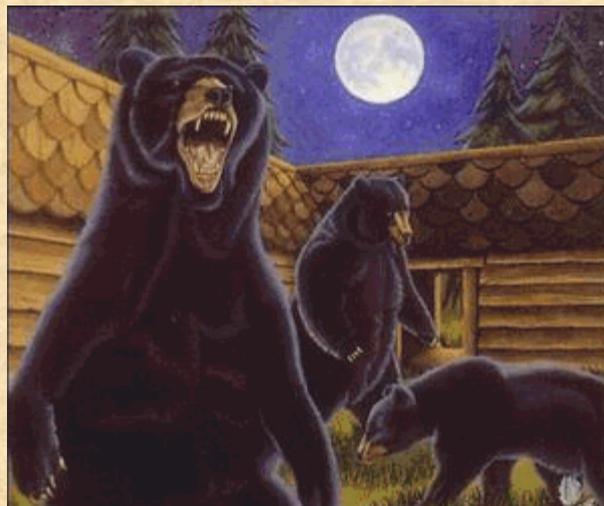
Apenas pode ser adquirida pela raça dos Anões, e apenas durante a criação do personagem.

Concede os seguintes benefícios: Vontade Forte +1 e Reputação Boa (Anões) de +3.

Forma de Urso (10)

Apenas pode ser adquirida pela raça de Homens Comuns cuja linhagem seja dos Beornings, e apenas durante a criação do personagem.

Concede o seguinte benefício: uma vez por dia pode tomar a forma de um Grande Urso Negro.



Beornings Troca-Peles

Natureza Dupla (5)

Apenas pode ser adquirido pela raça dos Elfos Noldor e Maias, a qualquer momento.

Alguns Noldors e Maias se tornam tão poderosos que passam a afetar tanto o mundo físico como o mundo espiritual. Em termos de jogo, ele pode ver os espíritos e criaturas invisíveis (como os Cavaleiros Negros durante o dia). Como ele passa a afetar ambos os mundos, ele passa a viver entre os dois mundos, sendo afetados por ambos os mundos também.

Sangue Élfico (4)

Apenas pode ser adquirida pela raça dos Homens Comuns, de qualquer linhagem, e pelos Dunedain e Numenoriano Negro, e apenas durante a criação do personagem.

Concede os seguintes benefícios: Aptidão Mágica, vive mais tempo que um humano normal (dobro dos anos), Sono Reduzido (6 horas). Sofre efeitos de qualquer efeito que vise tanto Elfo quanto Homem.

Isso retrata uma descendência Élfica, de várias gerações. Para parentesco Élfico de 1º Grau, veja a Raça Peredhil dos Meio-Elfos.

Forma de Urso
Aparência Bizarra -2 (corpo peludo)
Físico Ampliado x2
-- ficando com um total de Físico Ampliado x3
Garras Médias: +2/+1/D2 danos
Mandíbulas Médias: +1/0/D2 danos
Manipuladore Não-Padrão (-2 penalidades)
Não se Comunicar Através da Fala
Semi-Ereto
Tamanho Ampliado x2
-- Físico Ampliado x2
-- Velocidade: 30 km/h
-- Esquiva -1
Duração da Transformação: 1 minuto (12 rodadas)

Novas Características Psíquicas:

Aptidão Mágica (3)

Apenas pode ser adquirida pela raça dos Homens Numenorianos Negros, Woses e Elfos da casa Silvan, a qualquer momento.

A raça dos Elfos Noldor e Sindarin, e a raça dos Maiar já possuem essa capacidade inata.

Concede a capacidade de realizar feitos mágicos, e para isso recebe 15 pontos de Carga Mágica.

Utilize o capítulo de Magias do Módulo Básico do OPERA para retratar suas magias no jogo.

Pedra de Vigia (8 PCs)

Apenas pode ser adquirida pela raça de Homens dos Woses, que tenha a característica Aptidão Mágica, podendo ser adquirida a qualquer momento.

Ao utilizar um poder primitivo, uma estátua passa a se tornar “viva”, tão viva quanto um deles em seu estado de vigília. Permanece parada e inerte, mas quando o perigo se aproxima ela desperta e combate com uma velocidade e força surpreendentes. Aquele que imbuir poder na estatua recebe metade do dano que ela receber enquanto o poder for mantido. Esse recurso só é usado para proteger seus limites territoriais ou as instalações de amigos. Só pode animar uma estátua (de pedra) por vez.

Estátua Animada Pukel

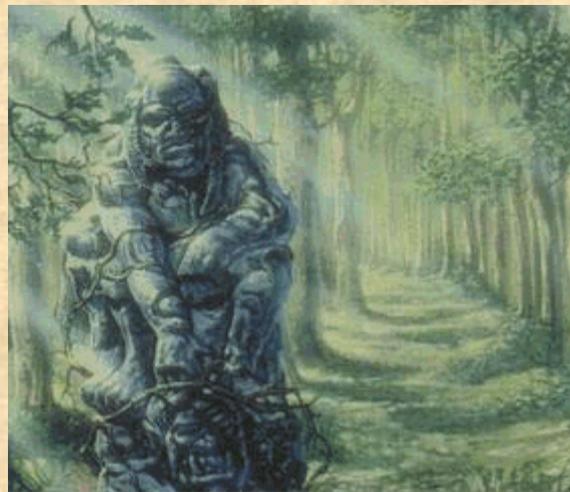
Atributo	Padrão
Físico	10
Destreza	5
Inteligência	3
Percepção	6
Vontade	-

Características Físicas	Custo
Corpo de Pedra	8
- absorção: 3/2	
- mãos como maça: +2/+2/D2 danos	
Imunidade a Doenças/Infecções III	10
Imunidade a Venenos III	12
Imunidade a Eletricidade II	8
Ligação com Criador	-10
-50% do dano sofrido é causado ao criador	
- o dano da estátua não se reduz por isso	

Habilidades Físicas	Nível	Custo
Briga	1	1
Correr	1	1

Furtividade	2	3
-------------	---	---

Habilidades Psíquicas	Nível	Custo
Camuflagem	4	10



Estátua Animada-Pukel vigiando um caminho

Primitivismo (-1*)

Pode ser adquirida por qualquer raça que viva em território isolado sem contato algum com a civilização. É uma característica obrigatória para as raças de Homens Lossoth e Druedain.

Alguns povos vivem de maneira simples, sem acesso a grandes tecnologias ou minerais de melhor qualidade. Um personagem com primitivismo de qualquer nível não pode ser construído com nenhuma Habilidade ligada à civilização, nem portar armas e armaduras metálicas, sendo restrito às armas primitivas.

Caso queira aprender ou utilizar essas Habilidades, é preciso gastar o nível do primitivismo em Pontos de Experiência adicionais para aprender a nova Habilidade. Isso retrata a dificuldade desse povo em se adaptar à novas culturas.

Sábio (8)

Apenas pode ser adquirida pelas raças de Anões, Elfos Sindar, Elfos Noldor, Homem de Arnor ou Homem Gondoriano, e apenas durante a criação do personagem.

Concede os seguintes Benefícios: Inteligência +1, Devoção Grave (Aprendizado), 2 Habilidades Psíquicas com Bônus de +1 (representa os estudos do Sábio em uma área específica).