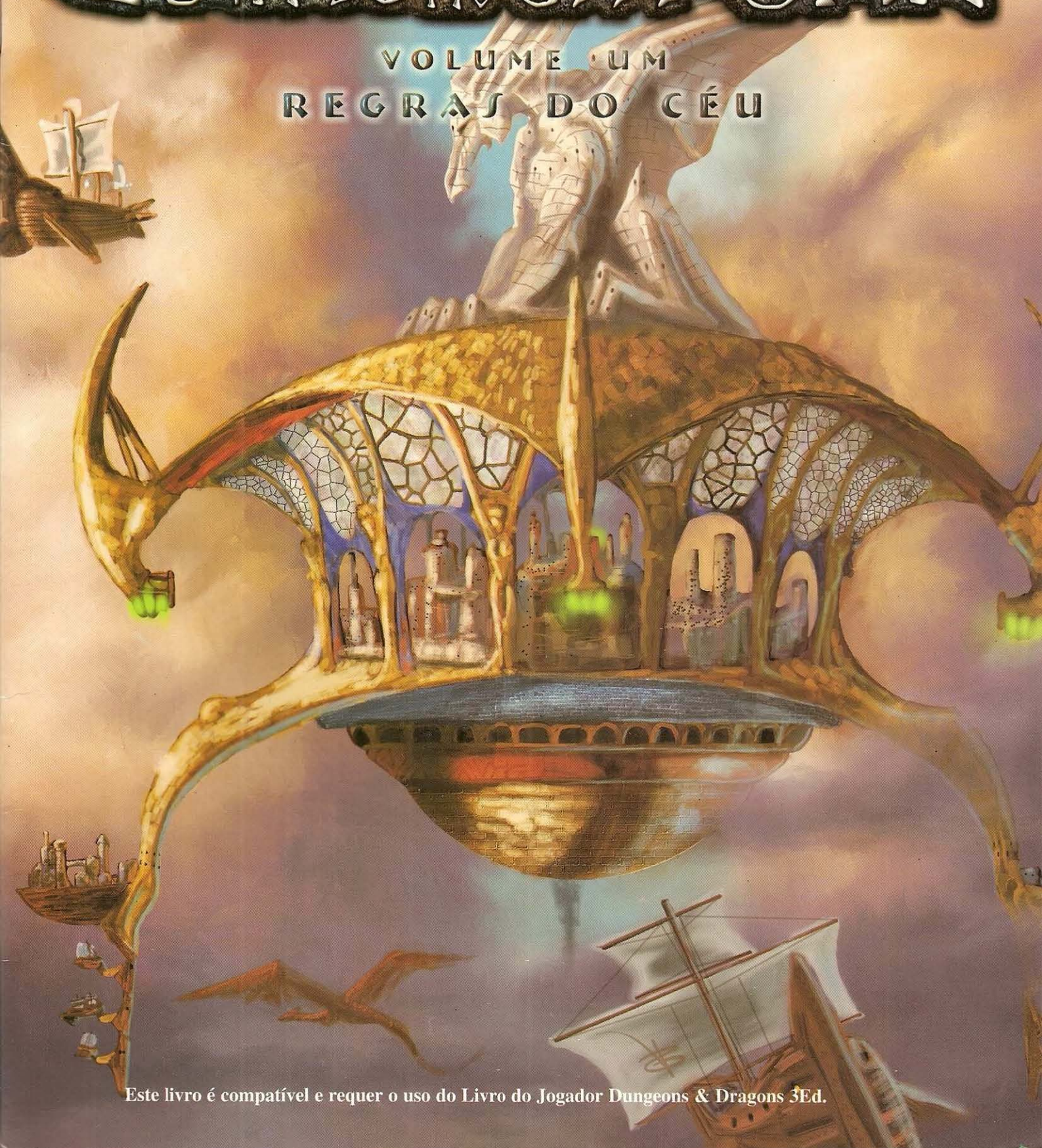


Aerial GUIA DE AVENTURA

VOLUME UM
REGRAS DO CÉU



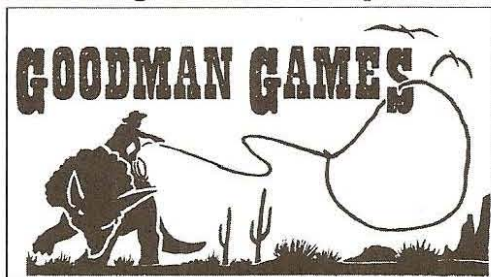
Este livro é compatível e requer o uso do Livro do Jogador Dungeons & Dragons 3Ed.

Aerial GUIA DE AVENTURA

VOLUME UM REGRAS DO CÉU

CRÉDITOS

Autor: Michael Mearl
Artes: V. Shane
Logo Designer: Andy Hopp
Editor e Designer Gráfico: Joseph Goodman



www.goodman-games.com
goodmangames@mindpring.com

EDIÇÃO BRASILEIRA

Título Original: Aerial – Adventure Guide –
Volume One Rulers of the sky
Tradução: Claudio Muniz
Revisão: Mitsukai Editora.
Logo Adaptado: Claudio Muniz
Editoração: Claudio Muniz



MITSUKAI
www.mitsukai-editora.com.br
mitsukai@mitsukai-editora.com.br
Av. Otavio Tarquino, 87
Nova Iguaçu, Rio de Janeiro
Cep: 26001-970
Caixa Postal: 77074

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO I: Reinos do Céu	4
CAPÍTULO II: Raças	8
CAPÍTULO III: Classes de Personagem	14
CAPÍTULO IV: Novos Talentos	19
CAPÍTULO V: Regras de Combate Aéreo	21
CAPÍTULO VI: Navios-Arcanos	23
CAPÍTULO VII: Novos Monstros	29

Baseado nas regras do Dungeons & Dragons © originalmente criado por Gary Gygax e Dave Arneson e no novo Dungeons & Dragons © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

d20 System and the d20 System logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com.

AVISO

Este é o primeiro livro de uma trilogia. Os próximos serão lançados com intervalo de 2 meses entre eles, este primeiro volume está sendo vendido em bancas mas, os próximos serão lançados apenas em livrarias e também poderão ser comprados em nosso site (www.mitsukai-editora.com.br) ou por telefone (0xx21 2768-0747)

Introdução

Bem-vindo a um mundo de fantasia que, provavelmente, esteve nos céus de sua campanha durante anos e você nem tinha percebido. Navios voadores e maravilhosos castelos flutuantes não são novidades e já foram a base de muitas obras de ficção. O conto de fadas "João e o Pé de Feijão" tem como tema principal um castelo flutuante e não podemos deixar de falar de Tolkien, com sua consagrada trilogia "O Senhor dos Anéis", com as grandes águias inteligentes de seu mundo. Em um mundo onde a magia está presente, quase tudo é possível e uma poderosa raça ou mesmo guilda de magos pode mandar uma cidade pelos ares, literalmente. Claro que isso só será possível em um mundo de fantasia, expandindo as possibilidades com novos desafios, inimigos e criaturas.

Este livro se apóia em uma idéia simples: o que são as nuvens do seu mundo que se acumulam em cima das cidades, vilas, ruínas, castelos e outros lugares? Que tipo de criatura vive lá em cima? Quais os tipos de nuvens-ilhas existem? Como estas criaturas viajam? Eles interagem com o mundo da superfície?

Capítulo 1 – Apresenta algumas diretrizes e respostas para essas perguntas e a idéia básica: como um reino nas nuvens pode parecer.

Capítulo 2 – Detalha as três principais raças que habitam as nuvens: Aracnos, Avian e Elfos do Céu. Todos são apresentados com breve descrição da cultura e regras para utilização em campanha.

Capítulo 3 – Introduz duas classes de prestígio e descreve como as classes do livro básico são nos reinos aéreos.

Capítulo 4 – Descreve novos talentos úteis para aventuras aéreas.

Capítulo 5 – Expande as regras para combate aéreo, permitindo realizar batalhas áreas sem grande dificuldade.

Capítulo 6 – Regras para navios aéreos (navios-arcãos), maravilhas da magia que permitem "navegar" pelos céus.

Capítulo 7 – Nenhum cenário de aventura estaria completo sem monstros ameaçando os heróis e, neste capítulo, serão apresentados os monstros mais comuns nas nuvens-ilhas.

Este é o primeiro livro de uma trilogia. O segundo volume, "Sellaine: jóia das nuvens" trará algumas localidades dos reinos aéreos que poderão ser facilmente adaptados para seu mundo de campanha. O terceiro volume apresentará mais monstros e artefatos.

Assim, prepare suas asas, suba a bordo de uma Águia de Guerra e prepare-se para explorar uma nova aventura.

Capítulo 1: Os Reinos dos Céus

Longe do alvoroço do cotidiano, flutuam reinos muito distintos, em nuvens aparentemente normais e comuns, que vagam inocentemente pelo céu. Nos pontos mais elevados da atmosfera, fendas extra-dimensionais canalizam energias do plano elemental do ar, emergindo em nosso mundo. Estas essências parecem nuvens normais, mas são sólidas. No plano elemental, formam as ilhas e continentes nos quais as civilizações crescem e prosperam. De cima, é possível ver porções de terra e pequenas florestas, onde vivem animais, humanoides e outras criaturas. Alimentados por chuvas de nuvens mais altas ou mesmo pelos cortantes ventos úmidos que varrem a região onde se encontram, os reinos das nuvens são locais onde quase todas as formas de vida podem existir.

Nuvens sólidas são raras na maioria dos mundos do plano primário. Porém, em alguns mundos, estas formações são muito mais comuns, principalmente aqueles com forte presença elemental. Nestes mundos, 10% das nuvens são capazes de sustentar a vida.

Em mundos onde reinos nas nuvens existem, os wyverns nidificam entre as nuvens, assim como grifos e esfinges. Dragões que desejam ficar a sós com seus iguais, consideram viver nas nuvens-ilhas algo muito satisfatório, vivendo em castelos ou mesmo em cavernas, longe de caçadores de dragões, ladrões e outros inimigos.

Nestas nuvens, verdadeiros reinos são erguidos, belos navios-arcãos, construídos pelos elfos do céu, planam pelo ar, refletindo a luz do sol enquanto se aproximam das docas aéreas. Valentes aventureiros se unem a valorosas tripulações para velejar pelo céu à procura de ermos desconhecidos, visitando reinos longínquos, buscando tesouros ou enfrentando monstros ou ameaças maiores. Halflings empreendedores usam magia ou mesmo um navio-arcão para estabelecerem comércio entre as nuvens e a superfície. Com um alto nível de magia é possível que os reinos dos céus sejam densamente povoados e com riquezas inigualáveis.

Reino dos Céus Em Suas Aventuras

Este livro apresenta três raças que vivem quase que exclusivamente entre as nuvens: os Elfos do Céu, Aracnos e Avians. Todos possuem pequena ligação com a superfície, pois as viagens entre o solo e as nuvens-ilhas são bem limitadas.

Se você quer conduzir um jogo onde o contato terra/céu é limitado, então as viagens aéreas são extremamente raras. Poucos arcãos (magos, feiticeiros e etc) possuem conhecimento para construir navios-arcãos. Itens como asas artificiais ou mágicas também serão raras e somente os mais poderosos seres possuíram algo similar. Ambos os reinos (terra e céus)



ignoram um ao outro.

Aqui neste livro, assumimos que existe uma pequena ligação entre as duas regiões, mas as viagens são difíceis e a interação mais rara ainda. Navios-arcãos são comuns entre as nuvens, mas quase desconhecidos na superfície do planeta. Alguns eruditos podem ter informações sobre a outra região, porém muitos cidadãos, em ambos os lados, acreditam que apenas seu reino existe e o restante é lenda. Claro que os moradores das nuvens são mais atentos para com o mundo do solo, com suas imensas cordilheiras e montanhas ou vislumbram o solo quando estão viajando. São poucos os que viram outras raças no solo e preferem evitar a superfície.

Se você quiser uma campanha onde os reinos do céu são comuns, então navios-arcãos também serão meios corriqueiros de transporte. As principais cidades terão portos e docas para suportar ou mesmo construir navios-arcãos. Em alguns lugares, o tráfego aéreo pode ser tão comum, ou até mais denso, que o marítimo, por ser mais rápido e seguro. Exércitos podem ser equipados com esta tecnologia-mágica e protegem seus aliados ou guerreiam seus inimigos pelo ar.

Seja qual for a forma que você usará para acrescentar o conteúdo deste livro em suas aventuras, seja cuidadoso pois esta tecnologia-mágica pode ser muito perigosa. Se uma nação produz navios-arcãos, não os usará apenas para o comércio. Se as viagens aéreas são comuns, é possível que nações em pontos distantes do mundo estejam mais acessíveis, reduzindo as distâncias do mundo. Analise as repercussões em seu mundo antes de adotar os reinos dos céus. É aconselhável que você utilize uma das opções descritas acima ou utilize apenas aventuras desenvolvidas nos reinos do céu. Acrescentar estes elementos de uma única vez pode ser problemático em uma campanha em

andamento, assim seja cuidadoso e acrescente aos poucos.

Topografia e Clima

A forma dos reinos dos céus pode ser muito variada, podendo possuir quilômetros de diâmetro ou apenas alguns poucos metros. Podem ser belos, cheios de lixo, com buracos que podem causar a morte de viajantes incautos ou permeados de túneis e cavernas.

A parte inferior de uma nuvem-ilha é composta de um material fibroso e espesso. Na maioria das vezes, a parte superior é recoberta de terra úmida e argilosa, capaz de dar suporte a plantas, árvores e outros elementos. Entretanto, alguns reinos possuem terrenos radicalmente diferentes. A maioria das nuvens tem um clima temperado, entretanto refletem o clima da região sobre a qual se encontram. Quando uma nuvem vaga para regiões árticas, torna-se muito fria e a neve se torna comum. Ao passar sobre desertos fica muito seca e sobre os oceanos, fica muito úmida e morna.

Geralmente, estas nuvens percorrem caminhos previsíveis, sempre retornando ao mesmo ponto depois de um ano. Os ventos as conduzem e, algumas vezes, une reinos em um único local durante algumas épocas do ano. Nestas ocasiões, comunidades aliadas celebram festas e negociações. Mas se são rivais, guerras eclodem e as batalhas se arrastam até que as nuvens se separem.

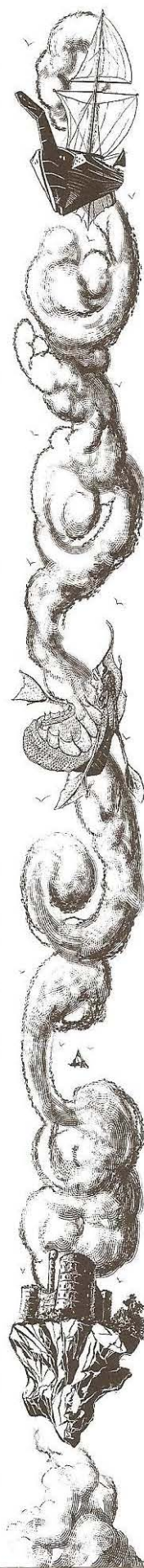
Comunidades nas Nuvens

São estruturadas da mesma forma que as cidades, aldeias e vilas da superfície. Porém, a magia é muito mais comum nestas comunidades. De um modo geral, os arcãos (personagens capazes de lançar magia) estão dois níveis acima de seus correspondentes na superfície. Estas comunidades possuem complexas docas para assegurar que os navios-arcãos possam ancorar com facilidade e segurança. Muitos navios-arcãos não são sofisticados o bastante para ficarem flutuando por tempo indefinido. Por isso, eles dependem de boas docas e portos.

Poucas comunidades se importam em erguer muros ou outras proteções, a menos que a comunidade ou reino esteja localizado em áreas de risco, onde vivem criaturas perigosas. Enquanto a maioria das cidades do solo se preocupam com ataques vindos de terra, os do reino aéreos se preocupam com ataques vindos do céu, o que influencia a arquitetura e a psicologia dos nascidos aqui. Assim, fortificações defensivas tendem a se espalhar por toda a comunidade. As muralhas exteriores são projetadas para proteger contra ataques de solo, enquanto as torres mais elevadas formam anéis concêntricos equipados para proteger contra ataques aéreos com arqueiros e armas de projéteis.

A maioria das cidades exige que os navios-arcãos que chegam dirijam-se diretamente para as docas da cidade. Navegar sobre outras rotas ou áreas pode resultar em altas multas ou punição pior. Nos céus, é melhor atirar primeiro e se desculpar depois do que correr o risco de ataques piratas ou invasões de Aracnos.

Geralmente, as edificações são construídas de



madeira ou outros materiais orgânicos. Enquanto árvores e plantas florescem nas nuvens, pedras e metal são muito raros. As ancestrais comunidades élficas, que eram pequenas comunidades no passado, hoje têm telhados forjados em ferro, aço e bronze. Estas maravilhosas colônias são poucas, mas possuem uma linha de defesa extremamente eficiente. Muitas incursões contra os elfos do céu já foram (e ainda são) tentadas, mas foram ações que não obtiveram bons resultados e eles ainda prosperam.

As cidades élficas são construídas preocupando-se primeiramente com a proteção e depois com a estética. Os elfos do céu aprendem a manejar armas e todos os adultos devem responder ao alarme, tomando posição de luta junto aos guardas. A guarda destas cidades são renomadas e conhecidos por não tolerarem erros. Algumas palavras injustas podem adquirir proporções muito maiores dentre este povo.

Cidades comerciais sempre se mantêm acima da superfície. Estes centros cosmopolitas ou são dirigidos por elfos do céu ou por associações mercantis. Estes lugares são um pouco negligentes em termos de segurança e patrulhamento, não seguindo o padrão de uma cidade élfica.

Algumas comunidades são independentes e isoladas de outras, muitas foram fundadas por exploradores independentes, colonos, pesquisadores ou exilados de outras civilizações. Rudes e sem requintes, estas cidades são muitas vezes portos seguros para piratas e outros criminosos. Elfos do céu invadem lugares suspeitos em busca de criminosos, o que gera grande tensão entre os elfos e os reinos independentes.

Tipos de Reinos

A maioria dos reinos nas nuvens são luxuriantes e podem possuir grandes colheitas, belas cidades e criaturas. Porém, a natureza mágica destes reinos permite que tomem formas estranhas e incomparáveis. A seguir serão descritos os reinos comumente encontrados.

Nuvem Típica: O reino típico está coberto de florestas luminosas, separadas por grandes planícies gramadas. Em áreas muito úmidas, uma nuvem pode ter um pequeno lago em seu centro, com as extremidades das nuvens possuindo grandes montanhas de nuvens erguendo-se em direção ao céu, como uma "tigela". Como ouro e metal são raros ou desconhecidos, as comunidades destas nuvens contam com o comércio com as comunidades que vivem no topo das montanhas. Por baixo, elas se parecem com nuvens brancas e fofas como algodão.

Nuvem de Fogo: Estes reinos quentes são o resultado da estranha união entre fogo e terra com a essência elemental do ar. Às vezes, um vórtice dimensional cria uma passagem entre múltiplos planos elementais. Na maioria das vezes, a colisão destas energias destrói o portal, mas em alguns casos raros, a mistura de ar, terra e fogo são projetadas para o plano primário formando nuvens de fogo. Vistas de baixo, são nuvens repletas de relâmpagos, com poderosos

trovões e explosões de energia. Vistas de cima, selvagens explosões, muita fumaça e rocha derretida. Os viajantes evitam estas nuvens, apesar de serem ricas em ouro, ferro e outros metais. Muitos empreendedores e comerciantes cruzam os céus em ferozes batalhas pelos recursos destes lugares. Infelizmente, estas nuvens são habitadas por criaturas de fogo, inclusive elementais e efreet. Elas também são refúgios para demônios e outras criaturas dos planos inferiores. Com a raridade do metal e ouro, os lucros acabam falando mais alto e os riscos compensam.

Estas nuvens são parecidas com "tigelas" e parecem que foram moldadas, entretanto possuem muitas áreas escarpadas em toda sua extensão. A temperatura média fica entre 32°C e 45°C. Não existe água nestas nuvens. As nuvens de fogo são protegidas por seus exploradores e é comum que piratas aguardem nas redondezas para saquear navios-arcãos com carregamentos de ouro e outros metais.

Ilha Flutuante: É um grande pedaço de pedra ou terra que flutua no céu como uma nuvem. Vista por baixo, ela se parece com uma massa escura que, mesmo distante, é muito opaca para ser uma nuvem. Ilhas flutuantes são o resultado de experiências mágicas ou tentativas de criação de fortalezas, torres ou outras construções voadoras. Mesmo não tendo tanto suporte para vida como as demais nuvens-ilhas, costumam preservar alguma vida vegetal e animal que estavam no local quando foram arrancadas do solo. A maioria das ilhas flutuantes possuem construções ou mesmo castelos pertencentes ao arquimago que as criou, algumas poucas possuem maravilhosas cidades construídas de metal e madeira. Na maioria das vezes, são cidades comerciais ou pontos de parada para viajantes. Também existem ilhas flutuantes desabitadas e decadentes, que são usadas como refúgios por dragões e criminosos, que se escondem em suas ruínas ou cavernas. Obviamente, rochas são um artigo raro no céu, tornando um castelo ou torre feita de pedra uma fortaleza quase intransponível. Por outro lado, não são preparados para suportar ataques aéreos, ao menos em sua maioria.

Nuvem de Energia Negativa: Surgem de forma similar às nuvens de fogo, quando energias do plano do ar, negativo e primário unem-se, formando um vórtice que gera um portal. Estas nuvens são negras, com temperaturas abaixo de zero. Vistas de baixo, são como as pesadas nuvens de tempestade, impedido que a luz do sol passe por elas. As nuvens de energia negativa são infestadas de criaturas mortas-vivas e são um empecilho para as demais raças aéreas. A superfície superior dessas nuvens são cobertas por grossas camadas de cinza negra, árvores mortas, ruínas, lixo e outros destroços. Mortos-vivos voadores como espectros e aparições infestam todos os recantos. Necromantes, cultistas que adoram demônios e piratas se associam com os seres dos planos negativos e, algumas vezes, estabelecem morada nestas nuvens. Existem muitos rumores sobre criptas e mausoléus construídos por mortos-vivos em homenagens a seus deuses negros. Se isso for verdade, tais construções devem guardar muitos



tesouros, artefatos e grimórios poderosos.

Todas as criaturas mortas-vivas ganham +2 de Resistência enquanto estiverem em uma nuvem de energia negativa. Esta bonificação é somada a qualquer outra que elas já possuam.



Nuvem Esculpida: Estas nuvens representam o auge da magia dos elfos do céu. Poderosos magos élficos conseguem manipular as nuvens normais do mundo e infundi-las com pura energia elemental, transformando-as em nuvens sólidas, capazes de sustentar bases militares e outras construções. Nelas são formadas enclaves de elfos que são a principal linha de defesa da nuvem. Não é incomum que se usem outras nuvens acima e abaixo para dar maior poder defensivo.

Elfos utilizam as nuvens esculpidas, principalmente como bases militares. A principal estratégia é escavar estas nuvens, criando complexos túneis onde será colocada a base. Os elfos rangers e os exploradores mantêm os piratas e outros inimigos fora de seus limites. Muitas vezes, os elfos realizam ataques aos seus inimigos, forçando-os a se abrigarem em alguma nuvem aparentemente normal e, quando eles se aproximam, uma frota de navios-arcanos realiza um ataque fulminante.

Nuvem Selvagem: São nuvens padrão, mas são muito perigosas. São cobertas por florestas habitadas por criaturas selvagens e outros animais ferozes. Algumas destas nuvens possuem ruínas de civilizações ancestrais e torres de defesa perdidas, que ainda podem conter muitos segredos e costumam atrair alguns aventureiros.

Outras Características

Reinos de nuvens não são o único tipo de fenômeno que um marinheiro do ar irá encontrar em

suas viagens. Os perigos descritos a seguir são grandes ameaças para estes viajantes.

Bolsão Elemental: Estas áreas aparentemente tranquilas dos céus, são na verdade assoladas por poderosos ventos. Um capitão qualificado pode navegar facilmente por estes bolsões, mas os viajantes inexperientes podem se meter em apuros nestas regiões. Geralmente, um bolsão tem 8 quilômetros de largura. Do exterior, o observador deve fazer um teste de Sobrevivência (CD 20) para perceber um destes bolsões, antes que seja pego de surpresa. Os mais experientes podem sentir o deslocamento irregular dos ventos e nuvens destas áreas. A cada 10 minutos que um navio-arcano velejar por um bolsão elemental, seu capitão ou piloto deve fazer um teste de Profissão (marinheiro) com CD 20. Se não for bem sucedido, o navio sofre 1d6 pontos de dano. Os navios-arcanos viajam com a metade da velocidade dentro do bolsão.

Cemitério Flutuante: São restos e ruínas flutuantes, que geram zonas de magia morta e muitas vezes caótica, cruzando perigosamente os céus. Muitos destes cemitérios são visíveis a longa distância, por serem cobertos de escombros, navios destruídos e lixo. O grande perigo é que estes cemitérios drenam o poder dos navios-arcanos, fazendo com que encalhem sobre eles. Estes cemitérios possuem cerca de 6 quilômetros de raio. São assombrados por fantasmas de marinheiros que morreram de fome, mortos-vivos e até criaturas extra-planares. Mesmo com os perigos destes cemitérios, muitos aventureiros se arriscam neles, atrás dos tesouros e cargas perdidas.

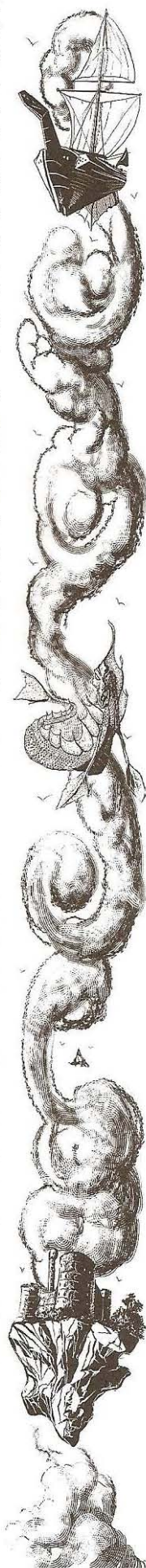
Criaturas voadoras não são afetadas pelas energias destes cemitérios. Apenas navios-arcanos, magias e artefatos mágicos são cancelados aqui.

Aventuras

Quando for preparar aventuras nos céus, lembre-se de enfatizar as três dimensões dos reinos. Os inimigos podem atacar de qualquer lado ou vindos de cima ou de baixo. Quando os PJs encontrarem um novo reino de nuvens, é provável que sobrevoem o local para fazer uma avaliação do terreno em busca de algo interessante ou apenas para se certificarem dos perigos. Conte com o imprevisto para que você possa estar um passo à frente dos jogadores.

Use as nuvens comuns para abrigar perigos, monstros ou piratas prontos para atacar os PJs de surpresa. Mesmo que as batalhas nos céus possam ser menos empolgantes que as realizadas em terra, você pode compensar com maior perigo que pode vir de qualquer lugar, como escombros flutuantes ou coisas similares.

As quedas são um perigo constante nas aventuras aéreas. Os PJs devem se prover com artigos que possam ser usados para evitar quedas mortais, como magias, poções ou artefatos. Seja compassivo e evite que os PJs deixem coisas importantes caírem. O caminho até o solo é longo e isso pode atrasar o andamento da aventura.



Capítulo II: Raças

Aracnos

Em um dia quente e ensolarado, um observador cuidadoso pode, algumas vezes, notar uma nuvem cinza que flutua no céu parecendo uma nuvem de chuva, embora as demais nuvens ao redor estejam alvas como o algodão. Se o observador tiver sorte, a nuvem se vai, flutuando, e ele não notará nenhum detalhe adicional.

Por outro lado, se ele não tiver sorte, poderá perceber uma colônia de aracnos como um ninho moldado no centro da nuvem, em meio a um amontoado de teias, com estas criaturas apinhadas. Neste caso, só poderá contar com um navio-arcano rápido ou bem equipado para não ser pego pelos aracnos e arrastado para seus horrendos calabouços, onde terá sua vida drenada, escoando junto com seu sangue.

Os aracnos são aranhas inteligentes, vindas do plano elemental do ar. Vagam pelos céus em gigantescas colônias de teia flutuantes, parecidas com nuvens estranhamente coloridas para um observador destreinado. Aracnos são os mestres da magia e da emboscada. Guiam suas colônias de modo a espreitar nuvens habitadas ou com recursos que possam pilhar, atacando em grupos que caem usando pára-quadras feitos de teia. Como os aracnos precisam de sangue e outros fluidos corporais para sobreviver, preferem capturar suas presas ainda vivas para serem levadas como alimento.

Personalidade: Aracnos são repulsivos, calculistas e ambiciosos. Consideram que um assassinato friamente planejado é o máximo de sua arte. Eles vêem os "poucas-pernas" (como se referem aos humanóides) como infelizes e primitivos que só servem para o trabalho. A sociedade aracnal tem uma dicotomia estranha, possuindo leis rígidas contra assassinato, traição e roubo mas seus habitantes possuem uma forte tendência de quebrá-las. A mente aracnal parece ter sido gerada para quebrar as leis, mas eles devem fazê-lo sem levantar suspeitas. Leis Aracnais servem para assegurar um mínimo de lealdade e isso os torna ainda mais maquiavélicos.

Descrição Física: Um aracno é uma grande besta aracnídea com pernas mais longas do que uma aranha gigante, o que lhes permite caminhar com maior distância do solo. Possuem dois grandes olhos na face, totalmente amarelos e sem pupilas ou outras característica de um olho comum. Quando estão enfurecidos, seus olhos ficam vermelhos e quando estão tranquilos ou em repouso, os olhos adquirem um tom azulado. Não possuem mandíbulas, mas em seu lugar possuem uma grande boca com centenas de dentes. Embaixo de suas línguas atrofiadas, possuem um tubo oco que se estende para tirar sangue e outros fluidos de suas vítimas, para poderem se alimentar. Suas duas patas dianteiras são longos braços, parecidos com dos humanóides, que lhes permitem manejar armas, ferramentas e magias com facilidade. Suas mãos são quase circulares e possuem oito dedos. Aracnos mais velhos possuem barbas curtas e de pelos duros, que

sobressaem do queixo. Machos e fêmeas são indistinguíveis para as outras raças.

Aracnos não tem necessidade de usar vestimentas, seus corpos são cobertos por uma grossa pele extremante dura. Eles usam bolsas, armas embainhadas e seus pertences presos ao corpo por teias, permitindo-lhes acesso fácil a estes artigos. A cor dos aracnos pode variar de indivíduo para indivíduo, porém o preto e o marrom predominam. Os mais velhos e de famílias nobres exibem um belo tom vermelho, amarelo ou azul metálico, com manchas em tons diferentes. É comum que utilizem tintas para pintar símbolos e brasões em seus corpos, principalmente no abdômen.

Relações: Os aracnos vêem os humanóides como fontes de comida, mas algumas vezes podem se aliar com raças que se mostraram muito difíceis de conquistar, como gigantes, dragões ou até mesmo mortos-vivos inteligentes. Aracnos odeiam elfos muito mais do que qualquer outra criatura, por considerar seu sangue uma iguaria sem igual e por suas capacidades mágicas muito refinadas, o que os tornam presas perigosas. Os aracnos já ouviram muitas lendas sobre elfos negros que vivem nas profundezas da terra aliados a grandes aranhas.

Aracnos usam monstruosas aranhas como montaria ou bestas de trabalho. Eles mantêm alguns seguidores e ajudantes e capturam alguns para serem escravos em suas comunidades.

Tendência: Aracnos são quase sempre maus, com a maioria tendendo para leal e mau. São organizados em colônias e seguem uma hierarquia ordenada, com a nobreza controlando a todos com pulso forte. A sociedade aracnal depende de um rígido conjunto de leis, códigos de conduta e regras de etiqueta para impedir que seus cidadãos egocêntricos, com instintos assassinos virem-se uns contra os outros e lutem pela supremacia. Dentro dos confins de uma colônia flutuante, os aracnos aprenderam da forma mais dura que a ordem e seus códigos restritos são necessários para minimizar seus instintos malignos.

Espaço dos Aracnos: Estas criaturas vão para onde querem cruzando os céus. Somente os esforços de heróicos aventureiros, frotas de humanos e os navios de guerra dos elfos do céu impedem que infestem todas as nuvens. Colônias de aracnos são grandes massas flutuantes de teias. Dentro destas colônias, existem centenas de passagens labirínticas, galerias de escravos e câmaras de alimentação, com aposentos que parecem vivos. Poucos ousam passar por perto do espaço aéreo conquistado pelos aracnos. Devido à grande luxúria com a qual se alimentam e a voracidade com que devastam a vida, eles raramente permanecem no mesmo lugar por longos períodos, partindo para novas regiões em busca de novos espólios.

Religião: Aracnos adoram Azlach Natha, a rainha das teias e guardiã da tristeza. Os clérigos desta raça ensinam que Azlach teceu todos os elementos que geraram o universo. Os outros deuses, enciumados com seu trabalho, lançaram-na em uma cova infinita de pura



escuridão, tomando para si tudo que havia sido criado. Como vingança, ela gerou os aracnos e os colocou em minúsculas teias flutuantes criadas por ela. Agora, eles se espalham pelo multiverso, conquistando e engrandecendo seu nome. Os domínios de Azlach Natha são: Ar, Mal, Ordem e Enganação. A arma favorecida é a espada curta. Seu símbolo sagrado é uma teia circular prateada.

Linguagem:

Aracnos falam uma língua totalmente desconhecida no plano primário, ensinada a eles por Azlach Natha. Um aracno recém-nascido já inicia sua vida totalmente capaz de falar. A língua destas criaturas é uma combinação de gestos de mão, grunhidos e algumas palavras. Apesar do grande esforço e dos longos séculos de estudos, ninguém conseguiu decodificar este idioma.

Manuscritos

aracnos são feitos de teia em padrões de textura, cor e densidade sem igual, sem letras reconhecíveis. Os aracnos lêem seus manuscritos passando os dedos ao longo das linhas de teia que o compõem. Além disso, os aracnos mais sábios falam o Comum, Élfico e outros idiomas de seus inimigos que já foram capturados, facilitando que se comuniquem e façam uso de artigos mágicos e tomos deles.

Nomes: Como a língua dos aracnos é incompreensível para as outras raças, os que mantêm contato com humanóides adotam nomes que reflitam seu temperamento ou alguma característica peculiar. Tecedor dos Céus, Garras de Ouro e Veneno Ligeiro são exemplos de nomes adotados por eles.

Aventureiros: Por considerarem quase todas as raças como alimento, esta raça costuma ser o inimigo, sendo caçada pelos aventureiros e jamais trabalhando em conjunto. Entre aracnos são comuns ladinos, arcanos e clérigos como classes. Bárbaros e druidas são completamente desconhecidos entre eles.

Traços Raciais dos Aracnos

- +2 Destreza, +2 Inteligência, -2 Constituição, -2 Sabedoria; aracnos são ágeis em seus 2,50 metros e totalmente adaptados para viver nos ares, onde o mínimo deslize pode ser fatal. Eles também são estrategistas e pensadores inexoráveis que dispensam as emoções e intuição em prol da lógica e pensamento matemático. Seus membros esbeltos, com a camada de carne abaixo de pele dura, são frágeis, tornando-os suscetíveis a danos. Por sua natureza alienígena, não compreendem as

emoções e a forma de pensar de outras raças e sua autoconfiança os faz negligenciar alguns perigos em potencial.

- Tamanho Médio: Não possuem qualquer vantagem ou penalidade adicional por tamanho.

- Membros-múltiplos: Com seis pernas e dois braços, os aracnos podem se manter estáveis e isso lhes permite agarres eficientes. Além disso, um aracno conta com uma largura maior, facilitando testes de agarrar e imobilizar.

- Deslocamento Básico: 9 metros.

- Visão na Penumbra: Aracnos podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outra condição de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.

- Escalar Paredes: Todos os aracnos podem escalar paredes, tetos e outras superfícies como uma aranha. Além disso, todos os aracnos têm Escalar como uma perícia de classe.

- Resistência Dérmica: Aracnos possuem uma pele mais resistente que lhes dá um bônus de +2 na CA.

- Grande Massa: Todos os aracnos recebem 1d8 adicional e duas vezes o modificador de Constituição em seus pontos de vida no 1º nível.

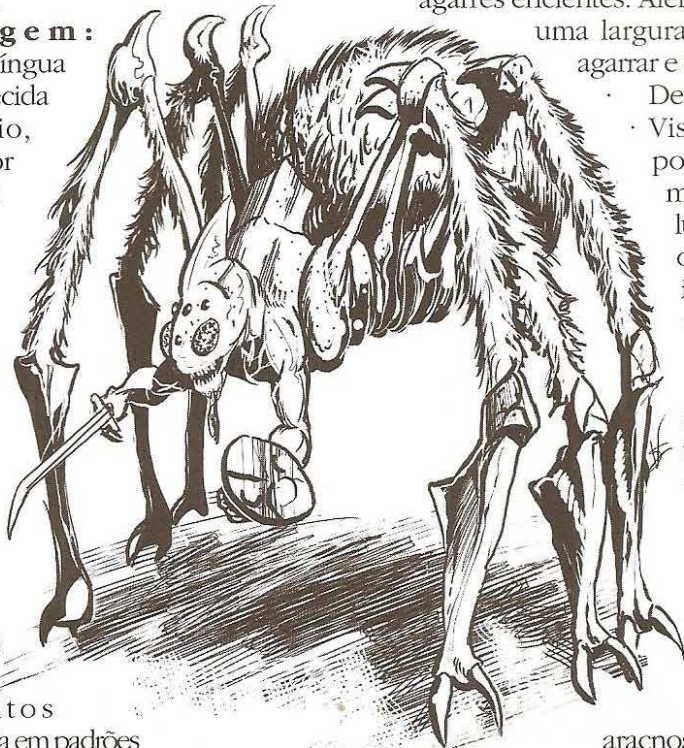
- Teias: Todos os aracnos podem produzir teias pegajosas. Três vezes por dia, um aracno pode lançar uma teia em um oponente para prendê-lo em uma espécie de rede de teia. O alcance máximo desta teia é de 15 metros de distância com 3 metros de largura. É efetivo contra alvos do mesmo tamanho ou menores que o aracno. Trate este ataque como se fosse feito com uma rede. A teia se fixa no lugar onde foi projetada, impedido qualquer movimento. Para escapar de uma teia aracnal, a vítima tem que fazer um teste de Arte da Fuga (CD 20) ou arrebentar a teia um teste de Força (CD 26).

- Tipo de Criatura: Aracnos são considerados como Aberrações. Encantar Pessoa ou Enfeitiçar Pessoa não fazem efeito neles.

- Idioma Básico: Aracnal, Comum; Idiomas Adicionais: Qualquer

- Classe Favorecida: Ladino. Aracnos são criaturas traiçoeiras, com propensão para emboscadas e traição. Em sua sociedade, o assassinato e o roubo são considerados as duas melhores formas de se progredir na vida. Mas dentro de suas colônias, as leis rígidas devem ser seguidas e estas servem para evitar que lutas internas ponham em risco as suas existências.

- Nível de Personagem: Os aracnos são ligeiramente mais poderosos que as raças típicas. Acrescente um nível a ele em comparação aos personagens iniciantes, ou seja, os aracnos iniciam no nível 2.



Avian

Planando entras as nuvens em grandes bandos de guerreiros e sacerdotes, os avians são uma raça feroz de bárbaros nômades que se assemelham a um cruzamento entre orcs, humanos e aves de rapina. Com estas características, eles se destacam dos demais humanóides. Sua aparência física grotesca é encoberta pelas belas asas, quase sempre coloridas, que saem de



suas costas majestosamente.

Avians são os mestres do vôo, indo dos cumes de grandes montanhas aos mais isolados reinos das nuvens. Nem mesmo as regiões selvagens do ar são obstáculos. Eles voam em áreas que até elfos do céu evitariam. São um povo orgulhoso e independente, que não reconhece nenhum mestre, passando seus dias planando nos ventos. Ferozes inimigos ou fortes aliados, os avians encaram a vida, seja um combate ou não, com uma paixão totalmente despreocupada e uma naturalidade ímpar.

Personalidade: Nas regiões selvagens dos céus, dragões, elementais ladinos e outros monstros são uma ameaça constante. Avians aprenderam a viver a vida com intensidade. Eles enfrentam a morte, bebem em excesso, celebram durante dias cada vitória e nunca desprezam uma oportunidade para isso. Avians não sentem nenhuma vergonha em mostrar sua tristeza ou expressar sua alegria. Como crianças dos ventos, expressam a liberdade acima de tudo. Assim, sentem-se

livres para expressar suas opiniões em qualquer lugar ou ficar bebendo até o sol nascer junto com a tripulação de um navio-arco. Os avians abraçam este desejo de liberdade de corpo e alma e raramente buscam controlar ou dominar os outros.

Descrição Física: Avians possuem cerca de 1,80 metros de altura. Suas asas estão ligadas ao um conjunto de músculos situados nas costas e ombros e são cobertas por penas coloridas. Os avians se orgulham de sua plumagem e dos padrões de cores que elas exibem, o que também indica sua linhagem perante sua tribo. Seus rostos são longos e angulares, o nariz é similar ao dos orcs e as narinas pouco salientes. Não possuem cabelo, ao invés disso possuem pequenas penas felpudas de tom claro. No lugar de pés, possuem garras fortes cobertas por uma pele dura e grossa. Avians podem ser brancos ou marrons-dourados enquanto seus olhos são, normalmente, azuis.

Relações: Avians respeitam as capacidades mágicas dos elfos do céu e costumam trabalhar para eles como mercenários, exploradores ou guias. Odeiam os arcanos mais que qualquer outra criatura e os consideram repugnantes e uma mancha nos reinos aéreos. Avians vêem os anões, humanos, gnomos, orcs e outras raças do solo com um certo ar de piedade, por acharem que uma vida sem asas é quase o mesmo que não viver. Não possuem nenhum rancor contra estas raças e raramente interagem com elas. Porém, algumas tribos, particularmente os que vivem nos picos de montanhas, possuem ligação com anões que realizam comércio de armas de aço com eles em troca de serviços exploratórios ou mesmo como guerreiros. Estas tribos respeitam as habilidades combativas dos anões, mas não entendem como alguma criatura pode querer viver centenas de metros abaixo do solo.

Tendência: Avians são caóticos por natureza. Eles apreciam a liberdade e acreditam que todas as criaturas devem encontrar seu caminho, como o vento faz nos céus. Poucos avians abraçam o mal, pois sabem o valor da liberdade e não buscam prejudicar ninguém. Justamente por isso, raramente são encontrados indivíduos caóticos e bons. Entretanto, não são tão incomuns quanto os maus. Avians não costumam ajudar viajantes ou aventureiros, mas também não irão atrapalhar.

Espaço Avian: Avians estabelecem seus ninhos e tribos nos picos montanhosos ou nuvens selvagens, formando tribos ligadas pelo sangue e pelo matrimônio. Vivem em harmonia com seu ambiente e caçam em comunidade, auxiliando-se uns aos outros para satisfazer suas necessidades. Os que vivem nas montanhas tendem a construir moradas permanentes, enquanto os que

vivem nas nuvens tendem a ser nômades. Avians montanhesees realizam comércio com os anões e são armeiros qualificados e pedreiros eficientes, enquanto seus primos que habitam nuvens são perfeitos caçadores e audazes exploradores. Em ambos os casos, usam um sistema democrático para determinar as atividades políticas. Cada avian que atinge a maioria possui um voto nos conclaves de sua comunidade. As fêmeas primogênicas formam um conselho para resolver disputas internas e são embaixadoras em negociações com as tribos vizinhas.

Religião: Avians adoram Thyrris, a senhora dos ventos alísios. De acordo com o conhecimento passado pelos avians, Thyrris os criou como companheiros para voar ao seu lado e expandir o plano elemental do ar. Desde então, os avians vagam pelos planos, conduzidos pelo desejo insaciável de explorar novos horizontes. Os domínios de Thyrris são : Ar, Caos, Força e Guerra. A arma favorecida é a lança.

Idioma: A língua nativa desta raça é o Auran, proveniente do plano elemental do ar. Os avians foram criados neste plano e lá permaneceram por séculos antes de migrarem pelos portais para outros planos de existência e universos. Avians também conhecem o idioma de alguns aliados como elfos e anões, e até mesmo de alguns inimigos como a língua dos gigantes.

Nomes: Avians usam dois nomes: um em Auran, derivado de sua tribo e um em idioma élfico ou comum, adotado ao lidar com outros povos. Avians escolhem nomes que tenham um som atraente, que descrevam alguma de suas habilidades ou que denotem sua personalidade. Exemplos incluem: Thulviel (vento oriental em élfico), Martelo dos Céus, Asa Rápida.

Aventureiros: Avians são impulsionados para aventura, pela pura excitação do perigo e pela busca por novas experiências. Afinal, eles se deixam levar pela liberdade e curiosidade. Os povos da superfície costumam recrutar avians como guias, quando desejam explorar os reinos aéreos.

Traços Raciais dos Avians

- +2 Força, -2 Inteligência, -2 Carisma: Avians possuem uma boa constituição física e desenvolvem grande força durante as longas horas que passam voando. O que lhe permite que se tornem poderosos guerreiros. Por outro lado, avians são impacientes, tornando difícil que resolvam problemas ou desenvolvam uma mente analítica. Eles também podem ser reclusos e se manterem distantes de estranhos que não sejam capazes de entender seu comportamento ou que os encarem de forma estranha.

- Tamanho Médio: Não possuem qualquer vantagem ou penalidade adicional por tamanho.

- Deslocamento Básico: 9 metros

- Vôo: Como criaturas aladas, os avians são capazes de voar. Voam a uma velocidade de 24 metros, com total mobilidade. Durante o vôo, se estiverem carregando uma carga média, a velocidade é reduzida pela metade e eles se movimentarão com dificuldade. Uma carga pesada reduz a velocidade de vôo para 6

metros e suas manobras serão desajeitadas.

- Restrição de Armadura: Avians estão limitados ao tipo de armadura que podem utilizar. Usar armadura de batalha ou similar é impossível, devido às suas asas volumosas. Mesmo podendo usar alguns armaduras como cotas de malha ou armaduras parciais, eles devem tomar cuidado, pois armaduras com peso médio ou pesado iram atrapalhar sua capacidade de voar. Durante o vôo, as penalidades de armadura são duas vezes maiores que as aplicadas em solo.

- Perícias: As grandes asas dos avians dificultam a defesa de alguns ataques ou mesmo que eles se escondam de um inimigo. Por isso, eles sofrem uma penalidade de -2 em Esconder-se e reduzem a bonificação por cobertura em 1 nível.

- Garras: Durante o vôo, um avian pode usar suas garras como um ataque desarmado. Suas garras provocam 1d4 pontos de dano mais o modificador de Força. Um avian monge acrescenta +1 de dano em seus ataques desarmados, contando como bônus racial. Um avian pode agarrar e erguer algo (incluindo seres vivos) com suas garras. Ele pode largar o que esteja em suas garras como uma ação livre. Enquanto estiver sendo carregada, a vítima, sofre um redutor de -4 em sua Destreza, mas se tentar atacar, o avian que o carrega perde o bônus de Destreza.

- Idiomas Básicos: Comum e Auran. Idiomas Adicionais: Draconiano, Anão, Elfo e Gigante.

- Classe favorecida: Bárbaro. A vida dura nos reinos superiores e cumes montanhosos criam muitos bárbaros poderosos entre os avians. Sua tendência a não restringir suas emoções ou ações os tornam excelentes berserkers. Muitos avians não são pacientes o suficiente para se dedicarem aos treinamentos para se tornarem guerreiros ou rangers, e assim preferem confiar em suas emoções para levar a vida.

Elfos do Céu

No passado, quando os primeiros elfos caminharam sobre o mundo, existiam pequenas porções desta nobre raça vivendo infelizes nas florestas. Estes elfos preferiam sentir o vento fluir por seu rosto e cabelos e ver a luz do sol refletida em sua pele. Os deuses dos elfos tiveram pena destes seus seguidores que pareciam fixar seus olhos em um ponto distante, procurando um lugar que pudessem chamar de lar. Mas o mundo estava ficando cheio. Os humanos e halflings já tinham reivindicado as planícies, os gnomos cavaram suas moradas nas colinas, os anões estavam seguros em seus corredores rochosos, enquanto os desertos sufocantes não eram locais adequados para os elfos. Por muitos anos, os deuses debateram sobre o assunto. Sem outro lugar no mundo para seu povo descontente, eles não viram outra opção e aconselharam-nos a aceitarem seu destino e aproveitarem quaisquer oportunidades. Além disso, alguns deuses estavam rancorosos por seus seguidores estarem descontentes com as belas florestas que lhes foram dadas.

Vendo uma oportunidade para aumentar seu prestígio, Laelus, o deus élfico da tempestade e dos



ventos propôs uma solução. Usando seu domínio do ar e controle sobre as nuvens, ele construiu um reino aéreo para os elfos insatisfeitos com as florestas, afinal os céus abrigam o vento e o sol. Não havia um lugar melhor para aqueles elfos, que achavam as florestas sombrias e sufocantes. Claro que os elfos aceitaram a oferta e voltaram sua adoração para ele. As demais divindades élficas ficaram contentes com a solução, entretanto suspeitaram dos motivos do deus das tempestades. Mesmo assim, permitiram a construção da primeira cidade aérea dos elfos. Uma nova era de comércio e prosperidade teve início para estes elfos. Poderiam ter sido forjadas fortes alianças entre céu e terra — teve início a guerra entre os elfos da superfície e os elfos da escuridão, mas devido às grandes ameaças que surgiram nos céus e o desafio de manter uma nova civilização, os elfos do céu não participaram da luta épica. Depois de séculos de batalha, os elfos do céu se tornaram pouco mais que uma lenda pouco lembrada nas cortes élficas das grandes florestas.

Hoje, os elfos do céu regem o maior e mais estável dos reinos aéreos. Embora eles raramente entrem em contato com os moradores da superfície, os elfos do céu são uma das raças mais poderosas do reino de cima. Entre o domínio da magia e as grandes habilidades combativas poucos se comparam a eles. Afortunadamente para as criaturas do céu, estes elfos são tão benevolentes quanto poderosos. Eles vêem o céu como um reino que deve ser preservado e protegido de criaturas como arachnids, wyverns, dragões cromáticos e outros seres ainda piores. Com frota de Águias de Guerra e Rapina, os elfos do céu mantêm a paz nos reinos aéreos.

Personalidade: Elfos do céu mantêm muitas das características de seus primos da superfície. Sua longevidade lhes permite planejar suas vidas a longo prazo e raramente se apressam em tomar decisões sem considerar as opções cuidadosamente. Adoram vinho, música e literatura, mas são extremamente sérios frente a ameaças e desafios. São cautelosos em fazer amigos ou inimigos e nunca esquecem favores ou injustiças.

A maior diferença entre os elfos do céu e seus primos é a tendência de chegar a uma resolução de qualquer coisa da forma mais prática. Depois de séculos de sofrimento, enquanto esculpiam seus reinos aéreos, os elfos do céu aprenderam a avaliar as situações visando eficiência e não apenas aparência. Mesmo apreciando a arte e a beleza, suas cidades, navios-arcãos e ferramentas são projetados para serem práticos e eficientes, não belos.

Descrição Física: Elfos do céu são ligeiramente mais altos e mais fortes que os da superfície. Têm quase o mesmo tamanho que os humanos, cerca de 1,80 metros e peso médio entre 56 e 100 quilos. Seus cabelos são geralmente loiros e mantidos curtos pela praticidade: cabelos longos podem atrapalhar durante as batalhas. Devido à grande exposição ao sol, a pele destes elfos é bem bronzeada, seus olhos são azuis com muitos feitiços tendo olhos lilás. À primeira vista, um habitante da superfície pode confundir um elfo do céu com um mestiço, devido a seu corpo mais forte e sua

maior estatura.

Relações: Elfos do céu se consideram os próprios guardiões e vigias dos reinos do céu. Muitas vezes são arrogantes com visitantes da superfície e de outros locais. Eles não nutrem nenhum desejo de se aliar aos seus primos da superfície e não conhecem quase nada de suas tradições e cultura.

Tendência: Devido aos sofrimentos e dificuldades encontradas no decorrer da construção de seus reinos aéreos, lentamente foram perdendo a tendência caótica de seus antepassados. Com o passar do tempo, suas comunidades cresceram firmemente apoiadas na organização, em leis e na ordem. E somente isso os preservam dos dragões, manticores e outras ameaças aéreas. A maioria dos elfos do céu, com raras exceções, é leal e neutra, neutra e boa ou caótica e boa. A maioria dos exploradores e capitães são caóticos, por serem profundamente ligados à liberdade das viagens e considerarem a sociedade dos elfos do céu sufocante e rígida.

Espaço dos Elfos do Céu: As regiões controladas pelos elfos do céu são marcadas por grupos de patrulha e defesas que impedem invasões. Estes elfos protegem suas regiões com agressividade e eliminam qualquer ameaça em potencial. Depois do grande trabalho para estabelecerem seus reinos, eles sabem o valor da vigília para proteger sua sociedade. As cidades e postos de comércio dos elfos do céu são patrulhadas por oficiais que mantêm a lei e a ordem. Famílias nobres controlam os reinos das nuvens e muitas outras áreas dos céus. Em troca de impostos, essas famílias provêem defesa e manutenção para as cidades sobre seus domínios. A sociedade élfica segue regras rígidas de hereditariedade na sucessão de poder.

Religião: Elfos do céu adoram Laelus, deus élfico dos ventos, tempestades e céu. Embora Laelus seja visto pelos elfos da superfície como uma deidade caótica, os elfos do céu o vêem com uma conduta leal, um protetor paternal. Em contraste às demais raças élficas, que o vêem como uma figura caprichosa, que se alegra em espalhar nuvens e tempestades.

Laelus é uma divindade leal e boa e protetor dos elfos do céu. Os domínios dele são: Ar, Bem, Proteção e Sol. A arma favorecida é o mangual e seu símbolo é um sol prateado em um fundo azul.

Os cultos da superfície que veneram este deus têm como domínios: Ar, Caos, Água e Trapaça. A arma favorecida é o arco longo. O símbolo é uma árvore vergada pelo vento.

Idioma: Elfos do céu falam a língua élfica. Apesar dos anos de isolamento de seus primos, o idioma permaneceu inalterado. Devido à sua longevidade e à confiança que depositam em seus textos, mágicos ou não, eles mantiveram seu idioma quase sem mudanças.

Nomes: A forma que escolhem seus nomes é muito similar à dos elfos da superfície. Mas os sobrenomes sempre refletem imagens ou coisas originárias dos ares.

Aventureiros: Alguns elfos exibem um comportamento muito parecido com o de seus primos. Estes indivíduos são levados, desde muito cedo, pelo

desejo pela aventura e a vontade de explorar novos rincões nos reinos aéreos. Eles acham a vida muito restrita nas cidades élficas e não perdem uma oportunidade para partirem em busca da aventura.

Traços Raciais dos Elfos do Céu

- +2 Destreza, -2 Carisma: Elfos do céu são tão ágeis quanto seus antepassados, mas são mais altos e fortes. Porém a vida entre as nuvens lhes tornou muito menos brincalhões e vibrantes. Elfos do céu se assemelham aos anões em sua desconfiança.
- Tamanho Médio: Não possuem qualquer vantagem ou penalidade adicional por tamanho.
- Deslocamento Básico: 9 metros
- Imunidade à magia sono e efeitos similares. +2 de bônus racial para testes de resistência contra magias ou efeitos similares de Encantamento.
- Visão na Penumbra: Elfos do céu podem enxergar até duas vezes mais longe que os humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outra condição de baixa iluminação. Nessas condições, eles preservam sua habilidade de distinguir cores e detalhes.
- Todos os elfos do céu são treinados para defender suas comunidades contra ataques. São proficientes em arcos curtos e longos, arcos curtos compostos e arcos longos compostos e lança longa.
- +2 de bônus racial para teste de Ouvir, Procurar, Observar e Equilíbrio. Um elfo do céu que passe a 1,5 metros de uma porta secreta ou escondida pode fazer um teste de Procurar como se estivesse efetivamente procurando a porta. Seus sentidos são tão apurados que parecem um tipo de sexto sentido.
- Idioma Básico: Comum e élfico. Idiomas adicionais: Auran, Draconiano, Gnoll, Gnomo, Goblin e Orc.
- Classe Favorecida: Mago. Poderes mágicos são muito importantes na sociedade dos elfos do céu. Eles confiam na magia para manter a estabilidade de suas cidades e veículos, assim como para se protegerem de ataques inimigos. O estudo do oculto e da magia são incentivados desde cedo.

Raças da Superfície

Viajantes dos reinos da superfície do mundo às vezes podem escolher viver nos reinos das nuvens por algum tempo. Outros escolhem viver nos céus permanentemente, criando relações de amizade ou de negócios com as raças naturais das nuvens. A maioria prefere viver entre os elfos do céu. Por não possuírem as habilidades tão refinadas para viverem nas alturas, humanos, gnomos e outros confiam nos navios-arcãos para viajarem pelos ares. Mesmo sendo uma ocorrência rara, alguns ficam “presos” em algum reino das nuvens por erro no teleporte ou outros feitiços usados para viajarem a longas distâncias, ou mesmo por distúrbios naturais. Os povos da superfície não têm dificuldade em se estabelecer nestes reinos entre os elfos e avians.

Humanos: Não deve ser muita surpresa que a raça mais numerosas nos reinos aéreos sejam os humanos, como também são na superfície. Os humanos formam pequenos enclaves em cidades élficas e servem

como embaixadores, comerciantes ou capitães mercantis. Se houver algum lucro a ser obtido, os humanos irão investigar para estabelecerem alguma forma de comércio. Poucos humanos estabelecem residência permanente nas nuvens, a maioria vive por períodos executando trabalhos ou apenas buscando riquezas. Alguns grupos de clérigos exilados ou feiticeiros poderosos reivindicam para si um lugar nas nuvens para fugir de seus inimigos ou para se isolarem do mundo de baixo.

Anões: Mesmo que pareça quase impossível que um anão deixe a segurança de seus reinos rochosos para explorar o céu, algumas nações estabelecidas nos cumes das montanhas mantêm ligações com tribos de avians e até mesmo de elfos do céu. Muitas vezes, os navios-arcãos e os reinos aéreos passam tão próximos destes cumes que o comércio entre eles se torna algo quase comum. Ao que se sabe, não existe nenhuma nação anã nos céus, mas alguns rumores persistem em dizer que existem fortalezas de rocha flutuante, mantidas nos céus por magia dos anões. A maioria dos anões que fazem morada nas nuvens estão lá por terem sido pegos por uma forte tempestade ou nuvens que os envolveram enquanto estavam explorando os picos das montanhas.

Elfos: Curiosos por natureza e com acesso a poderes mágicos, muitos elfos podem ser encontrados nos reinos aéreos, utilizando magias de voo, metamorfose ou similares. Devido à sua tendência em buscar novas experiências e ao desejo de viajar, os elfos tendem a viver nas nuvens por longos períodos, mas sempre buscando novas localidades. Algumas cidades de elfos do céu têm uma boa quantidade de elfos da superfície. Porém, a maioria dos reinos dos elfos do céu sabe muito pouco sobre seus primos distantes. Tirando (obviamente) as lendas, é possível que existam cidades que nunca foram visitadas pelos elfos da superfície.

Gnomos: Semelhante aos elfos, os gnomos são extremamente curiosos sobre o mundo que os cercam. Eles adoram novas experiências, explorações e vencer desafios aparentemente insuperáveis. Alguns gnomos empreendedores tomaram para si o desafio de construir um aparelho voador, combinando magia e mecânica, criando dirigíveis, giro-cópteros (tipo rústico de helicóptero) e outras máquinas voadoras. Estes gnomos fazem inesperadas visitas, nem sempre bem-vindas, às cidades élficas das nuvens, chegando frequentemente com aterrissagens desastrosas nas praças das cidades ou prendendo seus balões nas torres ou monumentos. Não é incomum que alguns fiquem presos nas cidades, aguardando que seus veículos possam ser reparados ou que tenham concertado seus estragos para poderem retornar a suas casas. Estes naufragos procuram empregos ou outra forma de conseguirem dinheiro para se estabelecer nos reinos aéreos.

Meio-elfos: Os que chegam aos reinos das nuvens são levados em expedições humanas ou em missões comerciais. Os meio-elfos mais comuns são os que surgem do casamento de elfos do céu com os humanos que vivem entre eles. Ainda assim, eles sofrem



dos mesmo problemas que seus iguais que vivem no solo, sem conseguir se adequar no reino de seus pais. Os reinos humanos que mantêm relações comerciais com os reinos aéreos preferem enviar diplomatas meio-elfos, por confiarem em suas habilidades de lidar com situações sociais e questões comerciais de uma forma muito mais eficiente tanto com elfos quanto com humanos.

Meio-orcs: São extremamente raros nos reinos aéreos e a única forma de chegarem até eles é integrando expedições de outras raças, como a dos humanos. Os orcs não possuem conhecimentos mágicos que permitam a eles ir até os céus e seus generais se preocupam mais em destruir os reinos anões do que em voar. Mesmo não sendo a melhor opção em uma expedição humana, eles são escolhidos por serem bons de briga. Os perigos dos céus como grifos, wyverns e outros são mais facilmente combatidos por guerreiros habilidosos e algumas vezes pode ocorrer deles ficarem encalhados em algum reino. Como os orcs são quase totalmente desconhecidos nos reinos aéreos, os poucos meio-orcs que visitam ou vivem nas nuvens sofrem menos discriminação.

Halflings: São oportunistas, nômades inteligentes que não dispensam uma chance de obterem

lucro. Assim, não é supressa que alguns desta raça tenham alguma ligação com os povos aéreos. Mesmo lhes faltando recursos mágicos para construir máquinas ou itens voadores, possuem contato com outras raças que podem lhes permitir negociar este tipo de artigo. Alguns clãs halfling residem permanentemente nos reinos das nuvens, muitas vezes agindo como intermediários entre negociantes terrestres e os aéreos. Afinal, quase nenhum dos lados conhece o suficiente para realizar boas negociações, mas os halflings oportunistas preenchem este vazio, pois conhecem as melhores formas de negociação entre ambos os lados. Poucos comerciantes do solo iniciaram suas negociações com os reinos das nuvens sem ser por intermédio de algum halfling. Para os elfos do céu, estes pequeninos são extremamente benéficos. Seus serviços podem parecer caros à primeira vista. Porém, eles conhecem o bastante sobre o mundo da superfície para assegurar que os moradores dos céus paguem um bom preço pelos artigos da superfície, como armaduras, comida e ferramentas. Em algumas regiões, clãs de halflings se estabelecem como comerciantes influentes que se tornam respeitados por ambos os reinos.

Capítulo III: Classes de Personagem

No contexto de uma campanha aérea, a maioria das classes mantém as mesmas habilidades e personificação. Um guerreiro pode ser tão poderoso no ar quanto em terra com talentos como Traspassar Aprimorado ou Sucesso Decisivo Aprimorado e ser um cavaleiro de grifo especializado na lança. Esta seção discutirá cada classe básica de personagem, com notas sobre como adaptá-las para aventuras aéreas.

Bárbaro: Comum entre os avians, são raros na maioria dos demais reinos. Os bárbaros dos reinos das nuvens surgiram em colônias perdidas de elfos que tiveram seu contato com a civilização cortado e ficaram durante séculos sem recursos. A maioria dos bárbaros que vivem nos céus ou estão encalhados ou chegaram por meios mágicos.

Bardos: Os bardos fazem o mesmo papel que os da terra, agem como contadores de história e artistas ambulantes. Os avians têm uma forte tradição de passar suas histórias, canções e poemas para as próximas gerações. Um orador, um bardo que memorizou toda a história dos avians, é venerado e muito respeitado por esta raça.

Clérigo: A religião exerce uma forte presença entre os elfos do céu. Eles acreditam que um dia, Laelus lhes concederá suas asas. Domínios do Ar e Água são comuns entre as deidades dos reinos das nuvens. Mais adiante, serão apresentadas informações sobre algumas divindades aéreas e seus adoradores.

Druidas: Entre as nuvens selvagens repletas de florestas e vida animal, livres do pesado tráfico aéreo, os druidas reinam supremos. Como na superfície, os

druidas aéreos cuidam do ecossistema e prevalecem em ambientes naturais. O mestre pode permitir ao druida originário de um reino aéreo que mude Moldar Rocha para Voo. Druidas aéreos tendem a selecionar animais voadores como falcões e corujas para serem seus companheiros.

Guerreiros: A vida nas nuvens é tão perigosa quanto no solo, tornando os guerreiros qualificados uma necessidade para qualquer reino civilizado. Além de suas funções normais como soldados, arqueiros ou comandantes, os guerreiros também trabalham a bordo dos navios-arcãos ou mesmo como cavaleiros de grifos e outras criaturas voadoras, guerreiros nativos dos reinos aéreos podem optar por substituir Natação por Equilíbrio na lista de perícias de classe.

Monge: Os calmos e contemplativos monges acham os reinos das nuvens um lugar perfeito para meditar, praticarem suas habilidades e avaliarem seus votos. Os elfos do céu Leais fundaram várias ordens monásticas, dedicadas à adoração e à contemplação dos ensinamentos de Laelus. Os avians e as outras raças do ar não são propensas a aceitar os rigores de ser monge.

Paladinos: Entre os elfos do céu, os paladinos simbolizam a esperança. Ao longo das batalhas e dificuldades para estabelecer os domínios élficos, paladinos elfos sempre estiveram à frente nas lutas contra dragões, elementais e as demais ameaças. A heróica ordem dos Cavaleiros do Ar, guerreiros que usam grifos e outras criaturas voadoras como montaria, contam com muitos paladinos entre seus integrantes.

Ranger: São guias e exploradores e são comuns

entre todas as raças que vivem nos reinos aéreos. Os rangers dos céus têm algumas perícias diferentes dos que habitam a superfície. O mestre deve permitir que os rangers dos céus substituam Ambidestria e Lutar Com Duas Armas por Acrobata Aéreo ou Graça da Águia (à escolha do jogador) e também Olho de Falcão, mesmo se não tiver o pré-requisito. O ranger também adiciona Voo à sua lista de feitiços de 2o nível e Queda Suave no 1o nível.

Ladinos: Onde existe dinheiro, os ladinos podem ser encontrados. Os ladinos do ar são iguais aos da superfície. As organizações criminosas costumam agir sob a fachada de ligas mercantis ou associações comerciais e não são tão incomuns em algumas cidades aéreas.

Magos e Feiticeiros: Os elfos do céu são muito dependentes de seus magos para manterem uma boa defesa e produzirem seus navios-arcãos. Avians e outras raças com sociedades menos desenvolvidas contam com seus feiticeiros por possuírem um talento inato e não precisarem de anos de estudos e treinamentos. Existem arcãos enigmáticos que provavelmente vieram da superfície, viajando pelo ar com seus meios mágicos.

Classes de Prestígio

As classes de prestígio a seguir representam papéis comuns para guerreiros experientes, exploradores e artesãos.

Cavaleiro do Céu

Quando os elfos do céu estabeleceram seu primeiro reino nos céus, eles enfrentaram dificuldades assustadoras e as mais perigosas criaturas que cruzam as rotas aéreas. Algumas colônias de elfos foram destruídas durante sua construção, vitimadas por dragões, arcanos sanguinários e bandos de elementais. Os elfos rezaram à sua divindade, Laelus, e clamaram por ajuda contra seus inimigos. Mesmo com a habilidade e poderes necessários para construir navios-arcãos, ainda lhes faltava a capacidade para combater nos ares e eles não se equiparavam a seus inimigos dos céus. As batalhas eram duras e nem mesmo suas habilidades mágicas superaram a falta de experiência nos combates aéreos.

Ouvindo os clamores de seus seguidores, Laelus lhes deu uma solução simples. Os elfos precisavam aprender a lutar nos céus. Os melhores lutadores do céu, em todo o multiverso, eram os elementais do ar: os verdadeiros senhores do céu. Laelus negociou com a rainha dos elementais e concordou em ajudá-la a derrotar os duques dos sete ventos do inferno. Em troca, a rainha enviaria aos elfos do céu algumas de suas crianças (elementais do ar, criaturas voadoras e outros nativos do céu) que jurariam fidelidade a eles. Porém, a rainha estava com receio de oferecer tanto poder aos elfos. Ela insistiu que eles deveriam compartilhar o conhecimento e fidelidade que ela lhes deu com outras raças dos céus. Assim nasceram os cavaleiros do céu, guerreiros heróicos que patrulham as rotas aéreas e lutam

contra demônios, dragões e outras ameaças que põem em perigo os pacatos reinos dos elfos, avians e dos elementais com tendência boa.

Os cavaleiros do céu se mantêm sempre próximos às cidades élficas. Todas as cidades, fortalezas ou postos avançados são sempre apoiados por um pequeno enclave destes guerreiros. Eles treinam táticas aéreas, trabalhando com grifos treinados, wyverns domados e outras criaturas de montaria aérea. Devido à sua origem em um pacto divino, eles possuem alguns poderes mágicos, concedidos pelo acordo entre a rainha do ar e Laelus.

Qualquer guerreiro que se mostre um cruzado heróico, protetor dos fracos e ardente combatente do mal pode se tornar um cavaleiro do céu. Como parte do acordo divino que formou a base desta ordem, os elfos não podem proibir alguém de pertencer a esta ordem apenas por sua raça. Na longa história dos cavaleiros do céu, gnomos, avians, meio-orcs entre outros já planaram lado a lado em batalhas sob a bandeira desta ordem.

Dado de Vida: d10

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro do céu, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Equilíbrio: 4 graduações

Cavalgar: 8 graduações

Talentos: Combate Montado e Acrobata Aéreo

Especial: Para se tornar um cavaleiro é necessário executar um ato de coragem em defesa de uma cidade ou realizando alguma tarefa que seja crítica para a prosperidade e sobrevivência de alguma raça com tendência boa.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um cavaleiro do céu (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofício (Int), Adestrar Animais (Car), Senso de Direção (Sab), Saltar (For), Cavalgar (Des) e Observar (Sab).

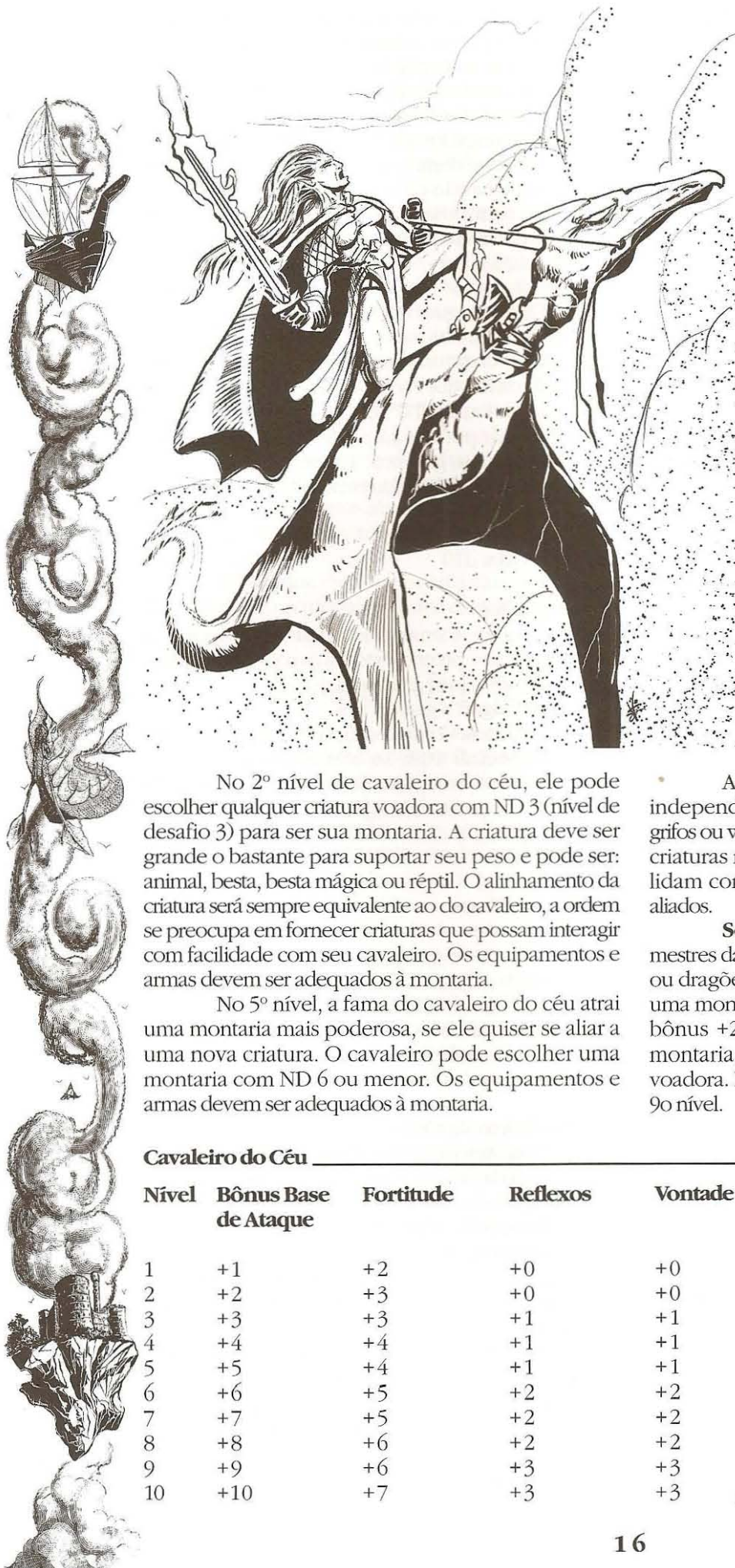
Pontos de Perícia a cada nível: 2 + modificador de inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Cavaleiros do céu sabem usar todas as armas simples e comuns, armaduras médias e leves e todos os escudos.

Montaria Aérea: Um cavaleiro do céu forma um laço com uma criatura voadora, que será sua montaria. Está montaria é concedida ao cavaleiro depois que ele tenha dominado os fundamentos da doutrina de sua ordem, tendo servido como escudeiro por um período de teste. Quando o cavaleiro chegar ao 2o nível desta classe, ele terá provado ser merecedor de uma montaria, que será concedida a ele em uma elaborada cerimônia. Criaturas inteligentes vêem-se como companheiros dos cavaleiros. Geralmente, os cavaleiros do céu agem em grupos para maximizar sua eficiência em combate.





No 10º nível, o cavaleiro do céu pode possuir uma montaria ainda mais poderosa. Ele pode escolher uma montaria com ND 10 ou menos, ou pode se aliar a um dragão que seja compatível com seu alinhamento. Se escolher um dragão, deverá escolher um que pertença a uma sub-raça com o mesmo alinhamento que o seu.

O cavaleiro do céu é responsável pelo cuidado com sua montaria. Se a montaria sofrer maus-tratos ou for tratada como um objeto, a criatura deixará seu cavaleiro. Se um cavaleiro do céu perder sua montaria, só poderá adquirir outra quando atingir um novo nível. Ao atingir o novo nível, ele deve fazer um teste de Carisma (CD 15) para uma montaria do mesmo nível da anterior ou convocar uma com ND 1d4 a menos que sua montaria anterior. Se o ND ficar igual ou menor que zero, o cavaleiro não conseguirá uma nova montaria e só poderá tentar novamente no próximo nível desta classe.

O Mestre de jogo pode permitir que o cavaleiro do céu receba outra montaria com ND igual ao seu anterior nos casos em que a montaria tenha morrido em uma batalha heróica ou em circunstâncias em que o cavaleiro não poderia evitar. Motivada pela tragédia, a ordem irá providenciar uma nova montaria.

A montaria é um PdM completamente independente. Enquanto algumas montarias como grifos ou wyverns são tão inteligentes quanto um cavalo, criaturas mais poderosas como dragões ou esfinges lidam com o cavaleiro como se fossem amigos ou aliados.

Senhor do Céu: Os senhores do céu são mestres das montarias aéreas, entre elas grifos, pégasos ou dragões. Ao usar a perícia Montaria para controlar uma montaria voadora, o cavaleiro do céu ganha um bônus +2 em todas as perícias possíveis em uma montaria, enquanto estiver cavalgando a criatura voadora. Este bônus aumenta: +4 no 5º nível e +6 no 9º nível.

Cavaleiro do Céu

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Senhor do Céu +2, Talento Adicional
2	+2	+3	+0	+0	Montaria Aérea
3	+3	+3	+1	+1	Ataque de Rapina
4	+4	+4	+1	+1	Queda Suave
5	+5	+4	+1	+1	Senhor do Céu +4
6	+6	+5	+2	+2	Talento Adicional
7	+7	+5	+2	+2	Consciência Aérea
8	+8	+6	+2	+2	Invocar Elemental do Ar
9	+9	+6	+3	+3	Senhor do Céu +6
10	+10	+7	+3	+3	Talento Adicional

Talentos Adicionais: Como o guerreiro, o cavaleiro do céu, ganha talentos adicionais à medida que evolui de nível. No 1o nível, recebe um talento adicional e mais 1 adicional no 2o nível e a cada dois níveis subsequentes (4o, 6o, 8o, etc.). Os talentos devem ser escolhidos da seguinte lista: Às do Combate Aéreo, Prontidão, Tiro Longo, Sucesso Decisivo Aprimorado (qualquer lança), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Arqueirismo Montado, Tiro Certo, Precisão, Tiro Rápido, Investida Montada, Tiro em Movimento, Foco em Perícia (Cavalgar), Piloto Qualificado, Foco com Arma (qualquer lança), Especialização em Arma (qualquer lança) e Investida Implacável.

Ataque de Rapina: No 3o nível, os cavaleiros do céu ganham a habilidade de aplicar um devastador ataque aéreo contra um alvo em solo. Considere como se a montaria do cavaleiro tivesse o talento Atacar Voando. O cavaleiro deve gastar uma rodada inteira de ação para controlar este movimento.

Queda Suave: Os cavaleiros do céu não aprendem apenas as habilidades de lutar no céu, eles também conhecem alguns segredos mágicos, concedidos a eles pela rainha do ar. No 4o nível, um cavaleiro do céu pode usar Queda Suave três vezes por dia, usando o seu nível nesta classe para conjurar o poder.

Consciência Aérea: Enquanto está voando, o cavaleiro do céu é capaz de perceber toda a área ao seu redor, esquadrinhando constantemente todas as direções, incluindo acima e abaixo de sua posição, à procura de perigos em potencial. Enquanto estiver voando em sua montaria, o cavaleiro do céu recebe bônus de +2 em todos os testes de Ouvir e +4 em Observar.

Invocar Elemental do Ar: Uma vez por semana, o cavaleiro pode invocar um pequeno aliado elemental como Invocar Criatura de um feiticeiro de 8o nível. Como parte do pacto responsável pela criação desta ordem, a rainha do ar envia auxiliares para ajudar os cavaleiros do céu de 8o nível em diante.

Capitão de Batalha Aérea Élfico

Velejando pelo céu com maestria sem igual, os grandes navios-arcãos dos elfos do céu são supremos no comércio, nas viagens e na guerra. Do espantoso Águia de Guerra ao rápido Vaga-lume, os navios-arcãos dos elfos tornaram-se o padrão para os transportes aéreos, mas eles só negociam tal tecnologia com as raças aliadas.

Nos primeiros anos da civilização élfica nos céus, suas frotas de batalha sofreram amargas derrotas nas mãos dos aracnos, dragões e outras criaturas do ar. Como resposta, os elfos formaram uma escola de elite, dedicada a treinar uma nova geração de capitães do céu, que conduziriam as frotas durante as batalhas. A escola de guerra recrutou os capitães veteranos que tinham se destacado nas batalhas e os encarregaram de passar seus conhecimentos para a nova geração de capitães e almirantes. Cada nova geração passou seus conhecimentos para outros, aumentando rapidamente

as habilidades e o sucesso das frotas aéreas dos elfos e esta tradição continua até nossos dias. Os almirantes das frotas têm um eterno compromisso com a Escola de Guerra e este é o maior posto dentro dela.

O capitão de batalha aérea élfico é diplomado pela prestigiosa Escola de Guerra. Nos anos recentes, os elfos do céu estão permitindo que guerreiros mercenários lutem ao seu lado em suas frotas de navios-arcãos. Assim, a Escola de Guerra aceita candidatos de outras raças, desde que mostrem habilidade em batalha e senso de moralidade. Capitães de batalha são mestres da tática e inspiram sua tripulação a executarem grandes feitos, controlando seus navios com grande habilidade. Um Águia de Guerra nas mãos de um capitão de batalha move-se com precisão e leveza, em contraste com seu tamanho e aparência desajeitada.

Dado de Vida: d8

Pré-Requisitos

Para se tornar um capitão de batalha, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Diplomacia: 6 graduações

Profissão (marinheiro): 8 graduações

Talentos: Liderança e Capitão do Céu

Especial: Ser admitido na Escola de Guerra dos elfos do céu, derrotando uma força superior em batalha no comando de um navio-arcão.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um capitão de batalha (e a habilidade chave para cada perícia) são: Equilíbrio (Des), Escalar (For), Ofícios (Int), Diplomacia (Car), Mensagem Secreta (Sab), Senso de Direção (Sab), Profissão (Sab), Cavalgar (Des), Falar Idioma, Observar (Sab), Usar Cordas (Des) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O capitão de batalha sabe usar armas simples, sabre, besta leve, armadura leve e escudos. Ele não possui nenhuma proficiência adicional com armas, armaduras e escudos.

Aventureiro: Muitos diplomados da Escola de Guerra recebem navios-arcãos e tripulação para viajarem pelos céus em busca de novos reinos nas nuvens e para derrotarem as ameaças que encontrarem. A menos que o capitão de batalha opte por se alistar na frota aérea e integrar suas fileiras, ele receberá um navio-arcão com tripulação e um certificado da Escola de Guerra para combater piratas, monstros e outras ameaças pelos céus do mundo. O capitão recebe um navio-arcão no valor de 4.000 peças de ouro para cada nível dele nesta classe. No primeiro nível, ele pode ter uma tripulação comum e um integrante de elite de 5o nível. Estes aliados fieis são leais ao capitão e obedecem suas ordens. Esta lealdade não se estende aos companheiros do capitão de batalha. Entretanto, eles trabalharão com eles e obedecerão ordens que forem compatíveis com a missão de seu capitão. Isso evita que



amigos íntimos do capitão tomem o controle do navio e da tripulação.

O governo élfico paga um salário para a

Capitão Qualificado: Sob a supervisão do capitão de batalha e sua liderança, a tripulação trabalha com eficiência ampliada, o que aumenta a capacidade de manobra do navio em um nível. Este efeito é válido enquanto o capitão estiver no controle do navio-arcano.

Líder Inspirador: Qualquer membro da tripulação de um capitão de batalha que possa vê-lo claramente em sua linha de visão natural recebe um bônus +4 na moral em todos os testes de medo e efeitos baseados nele. Em adição ao bônus fornecido pelo talento Capitão do Céu, que acrescenta +2.

Astúcia Evasiva: A experiência de combate do capitão de batalha lhe permite avaliar os ataques de seus inimigos e, com base nisso, instruir sua tripulação em manobras evasivas apropriadas. Qualquer navio-arcano sob o comando do capitão de batalha recebe uma bonificação de +2 de esquiva na CA, enquanto puder se movimentar.

Mestre do Céu: O capitão de batalha é perito em analisar o vento e posicionar sua embarcação corretamente. Ele recebe um bônus de +4 na iniciativa quando estiver no comando do navio e aumenta a velocidade da embarcação em 25%.

Mestre Estrategista: No 5o nível, o capitão de batalha torna-se um tático e chefe de grade habilidade. Em batalha, ele pode usar uma ação livre para estudar um único oponente e executar uma ação equivalente a deslocar-se. Quando o oponente que ele observou entrar em ação, o capitão pode usar a ação para manobrar seu navio depois que o oponente declarou seu alvo e ataque, mas antes da avaliação de dano. Assim, um capitão poderá mover seu navio-arcano para um lugar seguro depois de seu inimigo decidir a forma de ataque, mas antes da rolagem de dados. Se como resultado deste movimento o navio receber os benefícios da cobertura, aplique estes modificadores ao ataque do inimigo. Se o navio estava em uma área de efeito de algum tipo de poder ou arma, ele evita o ataque e não recebe dano. Ao usar esta habilidade, a iniciativa do capitão não muda.

tripulação. Se o capitão perder seu navio-arcano, deve esperar 2d6 meses para receber um novo. Ele pode trocar toda sua tripulação quando ancorar em qualquer base élfica nos reinos das nuvens, desde que ela possua pessoal suficiente e qualificado.

O capitão de batalha é responsável pelo bem estar da tripulação e também de seu navio. Se ele os maltratar ou abusar de seu poder ou ariscar a integridade de algum deles em busca de ganhos pessoais, seus superiores da frota podem retirar sua patente e poderes militares. O mestre deve escolher se ele será preso ou mesmo executado por traição.

Capitão de Batalha Aérea Élfico

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+2	Aventureiro, Capitão Qualificado
2	+1	+0	+3	+3	Líder Inspirador
3	+2	+1	+3	+3	Astúcia Evasiva
4	+3	+1	+4	+4	Mestre do Céu
5	+3	+1	+4	+4	Mestre Estrategista

Capítulo IV: Novos Talentos

Os talentos aqui apresentados foram idealizados para uso em campanhas aéreas. Os talentos listados como de guerreiro podem ser adquiridos como talentos adicionais da classe guerreiro.

Como regra opcional, somente personagens que nasceram ou cresceram nos reinos aéreos podem ter estes talentos, salvo se o mestre disser o contrário.

ACROBATA AÉREO [GUERREIRO, GERAL]

Você treinou com uma grande quantidade de criaturas voadoras e sua experiência nas viagens aéreas, deu a você um senso inato dos arcs, ventos, correntes térmicas e outras mudanças no fluxo de ar. Estes fatores tornaram-no um excelente piloto.

Pré-Requisito: Cavalgar (qualquer criatura alada)

Benefício: Ao usar sua perícia Cavalgar para controlar uma montaria voadora, todas as suas graduações em Montaria podem ser usadas em qualquer criatura voadora, mesmo que não sejam a sua montaria.

Normal: Quando utilizar Cavalgar em uma criatura não treinada, você sofre uma penalidade de -2 ou -5 em sua graduação nesta perícia.

GRAÇA DA ÁGUIA [GUERREIRO, GERAL]

Você é um exímio acrobata, capaz de executar manobras quase impossíveis e outros feitos aéreos que outros não seriam capazes.

Pré-Requisito: Habilidade para voar por meios naturais ou mágicos.

Benefício: Aumenta sua capacidade de manobra em voo em uma graduação. Por exemplo, uma criatura classificada como boa voadora torna-se uma excelente voadora, mas um voador perfeito não recebe nenhum benefício com este talento.

Normal: Uma criatura que esteja voando não pode mudar sua capacidade de manobra.

Especial: Uma criatura com este talento que utilize um artefato mágico para voar, como asas, melhora sua capacidade de manobra em uma graduação.

O bônus concedido por este talento não se estende a montarias voadoras ou artefatos mágicos que tenham que ser "montados", como tapetes voadores.

Você só pode adquirir este talento uma única vez, não podendo acumular seus benefícios em mais de uma graduação com este talento.

ÀS DO COMBATE AÉREO [GUERREIRO, GERAL]

Você é o senhor dos céus. O ar é seu lar e você luta melhor estando em sua montaria alada. Você ilude os atacantes com facilidade, evadindo-se de seus ataques com maestria sem igual.

Pré-Requisito: Combate Montado, 13+ graduações em Cavalgar (apenas criaturas voadoras).

Benefícios: Sob o seu controle, sua montaria alada evita as áreas de efeito de qualquer natureza. Se você gastar uma rodada completa de ação em uma manobra, poderá mover-se logo após a área de efeito ter sido definida. Você não pode fazer nenhuma outra ação nesta rodada, mas sua montaria pode executar uma ação simples antes ou depois do movimento.

ATACAR VOANDO [GUERREIRO, GERAL]

Você está qualificado a atacar seus oponentes enquanto estiver voando.

Pré-Requisito: Voar em velocidade e Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: Ao voar, a criatura pode executar uma ação de movimento (inclusive um mergulho) e outra ação parcial durante qualquer ponto do movimento.

Quando fizer este tipo de ataque, você não poderá desempenhar nenhuma outra ação.

Normal: Sem este talento, a criatura executa uma ação básica antes ou depois de seu movimento.

Especial: Este talento deve ser usado por personagens voadores, se você usa uma montaria para voar, não precisa deste talento.

OLHOS DE FALCÃO [GERAL]

Sua visão é excepcionalmente aguda, permitindo que veja pequenos detalhes a longas distâncias.

Pré-Requisito: Prontidão.

Benefício: Ao usar a perícia Observar, reduza a penalidade para ver a longa distância em 5. Ao usar armas de projétil, reduza a penalidade por distância em 2.

Normal: você sofre uma penalidade de -1 em teste de Observar para cada 3 metros entre você e o objeto observado. Seu ataque à distância sofre um redutor de -2 por aumento na distância.

Especial: Este talento não fornece nenhum bônus. Só reduz uma penalidade.



MERCADOR ASSOCIADO [GERAL]

Você é sócio de uma companhia comercial de prestígio ou de uma guilda de comerciantes. Você tem uma participação no mercado. Com suas conexões empresariais, pode comprar e vender artigos por excelentes preços.

Pré-Requisito: Diplomacia

Benefício: Reduz o preço de qualquer artigo que queira comprar em 5%.

PILOTO QUALIFICADO [GUERREIRO, GERAL]

Você é um exímio piloto, capaz de controlar as variadas bestas voadoras, grifos e pégasos, com facilidade. Sob seu controle estas criaturas executam suas ações muito melhor que o normal.

Pré-requisito: Acrobata Aéreo.

Benefícios: Aumenta a capacidade de manobra de sua montaria em uma graduação. Por exemplo, um grifo tem, normalmente, uma capacidade de voo média. Porém, sobre seu controle, a capacidade é elevada para bom.

Normal: A capacidade de manobra em voo da criatura não é modificada.

Especial: Você só pode ser beneficiado por este talento uma única vez. Não é possível ter este talento mais de uma vez para ampliar a capacidade de voo.

CAPITÃO DO CÉU [GERAL]

Você comandou vários navios no passado e sabe como extrair o melhor de uma tripulação sem ser duro demais com eles. Sob sua supervisão, o navio-arcano é conduzido com maestria.

Pré-Requisito: Liderança.

Benefícios: Enquanto estiver no comando de um navio-arcano, os PdMs gritarão de alegria e seus aliados ganham um bônus de +1 na moral, testes de Perícias e jogadas de ataque. Mas você deve ser o capitão do navio ou a tripulação deve aceitá-lo como tal. Você não pode simplesmente gritar ordens para os tripulantes de um navio.

Especial: Este talento também funciona em tripulações de embarcações marítimas.

ABENÇOADO PELO CÉU [GERAL]

Os senhores das nuvens e do ar têm um profundo afeto por você. Eles costumam intervir para preservar sua vida. Eles podem significar a diferença entre a vida e a morte nos céus.

Pré-Requisito: Sorte do Céu

Benefício: Uma vez por dia você pode lançar Queda Suave como magia divina com nível de conjurador igual aos seus dados de vida.

Especial: Você só pode ser beneficiado por este talento uma única vez. Não é possível ter este talento mais de uma vez para ampliar a capacidade de voo.

SORTE DO CÉU [GERAL]

Sua sorte o precede entre a tripulação dos navios-arcanos. Sempre que está em uma situação perigosa, você se sai bem. Se as coisas caem do céu,

você está protegido em alguma cobertura.

Benefício: Uma vez por semana, você recebe um bônus de +5 em qualquer teste para se safar de um perigo iminente.

Especial: Você tem que avisar que está usando este talento antes da rolagem dos dados ou reduzir a CD. Este talento só pode ser adquirido uma vez.

CRIAR NAVIO-ARCANO [CRIAÇÃO DE ITENS]

Seus estudos de magia lhe permitem projetar e supervisionar a construção de navios-arcanos, as grandes embarcações voadoras.

Pré-Requisito: Arcano (qualquer personagem capaz de lançar magia) com nível 10 ou maior.

Benefício: Você pode criar navios-arcanos. Consulte as regras no capítulo 6.

EQUILÍBRIO REFINADO [GERAL]

Você possui um excelente equilíbrio e raramente irá cair. Sua capacidade de ficar de pé e manter o equilíbrio é invejável.

Benefício: Você recebe um bônus de +2 nos testes de Equilíbrio. Além disso, você recebe um bônus de +2 em testes para agarrar em situações de combate e +2 contra ataques que visem projetá-lo ou derrubá-lo (encontros, rasteiras, etc...).

Especial: Os bônus deste talento em testes feitos durante combates só se aplicam quando alguém estiver tentando derrubá-lo ou agarrá-lo. Você não é beneficiado se iniciar o ataque para agarrar.

ATAQUE COM GARRAS [GUERREIRO, GERAL]

Você aprendeu a usar suas garras em combate, além de seus ataques desarmados normais. Avians são lutadores ferozes e muitos aprenderam a cortar seus inimigos usando suas garras e não apenas suas espadas e machados.

Pré-Requisito: Ser da raça avian

Benefício: Usando ataque total, você pode realizar um ataque adicional com suas garras com uma penalidade de -5 em seu bônus de ataque mais elevado. Você só pode usar este talento enquanto estiver em voo.

RAIO [GUERREIRO, GERAL]

Você aprendeu maximizar os benefícios que recebe ao estar em uma altitude maior em relação a seu inimigo.

Pré-Requisito: Capacidade de voo.

Benefício: Ao usar uma ação de investida, estando a mais de 6 metros acima de seu inimigo, enquanto estiver voando, o dano provocado será dobrado. Este multiplicador de dano é somando a todos os demais bônus aplicáveis em seu ataque.

Especial: Você só recebe os bônus deste talento se for capaz de voar com asas naturais ou artefatos mágicos que permitam voar. Se estiver em uma montaria alada ou qualquer outro objeto voador não receberá o multiplicador de dano.

Novo Uso Para Antigos Talentos

Alguns talentos apresentados no Livro do Jogador também podem ser usados em montarias voadoras como os que seguem abaixo:

Combate Montado: Pode ser usado normalmente em uma montaria aérea.

Arqueirismo Montado: Este talento também pode ser usado em quaisquer montarias voadoras.

Capítulo V: Regras de Combate Aéreo

Os combates aéreos são violentos e geralmente curtos. Um golpe devastador pode decretar a queda de um navio-arcano em poucos minutos de batalha. Um único ataque que cambalearia um guerreiro em solo pode ser extremamente grave se atingir um navio-arcano em um ponto frágil.

Estas regras ampliam as opções disponíveis para combate aéreo e oferecem diretrizes para usar ações de combate em solo durante batalhas aéreas. Você deve se familiarizar com estas regras e os movimentos possíveis nas ações aéreas.

Iniciativa Aérea

A iniciativa em batalhas aéreas é basicamente igual aos combates padrões, com apenas uma diferença: as criaturas voadoras com inteligência 8 ou maior rolam sua iniciativa em separado de seu cavaleiro. Nos demais casos, o cavaleiro faz apenas uma jogada de iniciativa para ambos. Se o cavaleiro permitir que sua montaria voe sem rumo, deixando-o no combate, a montaria perde a iniciativa e o cavaleiro pode executar suas ações normalmente. Se o cavaleiro permanecer na montaria, tem que usar uma ação equivalente a deslocar para conduzi-la, neste caso a montaria depende do cavaleiro e seguem as mesmas regras descritas no Livro do Jogador para combate montado. Não esqueça que a criatura deve estar voando.

Confronto

Ao contrário dos combates padrões, nos aéreos a direção da criatura voadora é extremamente importante. Determinar a direção de seu movimento ditará suas opções de manobra e se sua capacidade de vôo será boa ou ruim. Uma criatura voadora só pode atacar um alvo que esteja em seu campo frontal de visão. O campo frontal de uma criatura se estende da esquerda para a direita de suas patas dianteiras. Toda esta área pode ser alvo de seus ataques. A aérea restante atrás da linha anterior, indo para as costas da criatura, é seu arco traseiro. A montaria não pode se virar para confrontar um inimigo que ataque pela linha traseira, como apresentadas nas regras básicas do sistema d20.

Criaturas com capacidade de vôo perfeita ou boa podem pairar no mesmo lugar, como um beija-flor. Estas criaturas não têm um arco dianteiro ou traseiro, como qualquer combatente em solo, elas podem responder às ameaças e dirigir seus ataques em qualquer

Investida Montada: Este talento também pode ser usado em quaisquer montarias voadoras.

Investida Implacável: O bônus de dano deste talento também se aplica quando você faz uma ação de investida estando em uma criatura voadora.

Atropelar: Criaturas voadoras só podem usar este talento se estiverem no solo ou em alguma superfície sólida.

direção.

É considerado que uma criatura que ataca um inimigo em seu arco traseiro tem que flanquear seu objetivo. Criaturas com níveis na classe bárbaro ou ladino ganham o benefício da Esquiva Sobrenatural quando atacadas pelo arco traseiro em combate aéreo. Estes voadores ágeis são capazes de localizar seus oponentes em seu arco traseiro e responder aos seus ataques.

Movimentos Abstratos

Para combates aéreos, o ideal é a utilização de miniaturas e um tabuleiro. Porém, se você não é adepto deste sistema ou não possui acessórios apropriados, pode utilizar o sistema de movimento abstrato para determinar a posição de cada criatura. Cada criatura voadora faz um teste de Destreza ou o cavaleiro faz um teste de Montaria no início de cada turno. Estes testes recebem modificadores iguais aos listados abaixo:

Vôo	Modificador
Perfeito	+8
Bom	+4
Médio	+0
Ruim	-4
Desajeitado	-8

Quando a criatura executar sua ação, pode escolher ganhar o benefício de atacar no arco traseiro de qualquer oponente que tenha tido um resultado menor no teste de Destreza ou Cavalgar.

Mesmo que esta regra acabe com o realismo dos combates, ela permite solucionar de forma rápida os combates aéreos, sem ignorar a capacidade de vôo dos combatentes e a vantagem que representar dominar as manobras aéreas. O combate aéreo é muito mais centrado em movimentos e manobras do que os combates realizados em solo. Muitas criaturas têm que se mover uma distância mínima em cada rodada para poderem permanecer voando, tornado as batalhas aéreas muito mais fluidas, rápidas e perigosas.

Opções Para Combate Aéreo

Esta seção cobre as modificações nas regras básicas do d20, com ataques especiais e novas formas de dano. Se uma forma de ataque não estiver descrita aqui, assuma que ela é igual à que é apresentada no Livro



do Jogador.

Ataque Por Contusão: Funcionam como os apresentados nas regras do d20. Uma criatura atordoada ou cambaleante só pode usar uma ação parcial para se mover, e deve fazê-lo. Se não puder, cairá em direção ao solo (veja Colisão, neste capítulo). Obviamente, uma criatura inconsciente irá se chocar com o solo.

Prestar Ajuda: Durante um ataque, é possível permitir que a sua criatura voadora realize uma ação (desde que não esteja executando outra) para sobrevoar seu oponente, distraíndo-o. Para isso, a criatura deve fazer um teste de Destreza com CD 10 ou seu cavaleiro deve fazer um teste de Montaria com a mesma CD para executar esta ação. Esta forma de ajuda só é efetiva contra criaturas medianas, com capacidade de voo ruim ou desajeitada. Somente criaturas com capacidade de voo boa ou perfeita podem executar esta manobra.

Encontrão: No solo, esta é uma ação que visa empurrar um oponente, mas no ar é muito mais ariscada e pode ser um ataque letal. As criaturas voadoras usam esta tática para derrubar seus oponentes. Use a regra normal para iniciar este movimento. Se o atacante vencer o defensor, este receberá um dado de dano para cada 3 metros de movimento em voo do atacante, que também receberá dano. O tipo de dado neste ataque está descrito na tabela abaixo:

Atacante	Dano do Defensor	Dano do Atacante
3 categorias de tamanho a menos	1 ponto	d10
1 ou 2 categorias de tamanho a menos	d4	d8
Mesma categoria de tamanho	d6	d6
1 ou 2 categoria de tamanho a mais	d8	d4
3 categorias de tamanho a mais	d10	1 ponto

OBS: Dano do defensor é o dano que o atacante recebe e dano do atacante é o dano que o defensor recebe.

Se uma criatura recebe dano de Encontrão, seja atacante ou defensor, deve fazer um teste de resistência de reflexos com CD 15 para evitar uma colisão. Se ambos não são do mesmo tamanho, o maior recebe um bônus de +4.

Se o atacante não atinge o defensor, seu movimento prossegue normalmente. Neste caso, o defensor evitou o ataque, indo para cima ou para baixo.

Agarrar: Mesmo que pareça estranho, agarrar é uma boa maneira de atacar um oponente em lutas aéreas. As regras são iguais às normais, com uma exceção: se o atacante conseguir agarrar seu oponente e

ele não puder pairar no ar (capacidade de voo média ou menor), cairá em direção ao solo. Se ambos os combatentes puderem pairar no ar, a resolução do combate é igual ao normal. Quando somente um puder pairar, este pode optar em segurar o outro, se puder suportar o peso. Caso contrário, quem não puder pairar ou quem perder a luta pode ser lançado para o solo.

Ultrapassar: Esta opção de combate não está disponível em combates aéreos. Uma criatura voadora pode controlar sua altitude para ficar acima ou abaixo de outra.

Imobilizar: Estes ataques são muito diferentes em voo. Ao invés de derrubar e prender no solo, este ataque desequilibra e impede todos os movimentos do alvo. Em um ataque de imobilização efetivo, o alvo poderá se debater para recuperar seus movimentos. Ele terá sua capacidade de voo reduzida em um nível na próxima rodada. Não é possível realizar imobilizações múltiplas em um alvo. Uma criatura com nível de voo desajeitado também perde metade de sua velocidade na sua próxima ação.

Ataque de Oportunidade

Enquanto os combatentes de solo mantêm suas posições por tempo suficiente para gerar ataques de oportunidade, criaturas voadoras planam pelo ar em movimentos constantes e sempre mudando de posição. É impossível realizar ataques de oportunidade em lutas aéreas. Mas como uma opção (decisão do mestre) criaturas aéreas que possam pairar e lutar como se estivessem no solo poderão realizar ataques de oportunidade normalmente. Aconselhamos prudência ao permitir este tipo de ataque.

Colisão

Todas as criaturas voadoras que perdem sua capacidade de voar mergulharão em direção ao chão. Uma criatura cadente sofre uma aceleração de 3 metros por segundo. Assim, uma criatura despenca 3 metros no primeiro segundo, 6 no segundo, 9 no terceiro e assim por diante. Para simplificar, assumamos que a velocidade máxima que uma criatura atinge em queda é de 36 metros por segundo.

Uma criatura que se choque com o chão recebe 1d6 pontos de dano para cada 3 metros de queda. Enquanto estiver em queda, a criatura que ainda possuir a habilidade para voar, como uma criatura atingida por outra, pode fazer um Teste de Resistência de Reflexos com CD 20 para retomar o controle. Se a criatura estiver sendo usada como uma montaria, o cavaleiro pode fazer um teste de Cavalgar com CD 20 ao invés da criatura.

Criaturas com capacidade de voo perfeito podem sair de uma queda automaticamente, se estiverem conscientes e capazes de voar. As criaturas com capacidade de voo boa recebem automaticamente um bônus de +5 para evitarem a queda.

Altitude

Durantes os embates aéreos, os personagens mudam de altitude para desferirem seus ataques um no outro. Ao contrário dos combates em solo, os aéreos



são totalmente tridimensionais. O que pode causar muitos problemas para determinar a distância entre os dois lutadores. Porém, existem formas opcionais mais rápidas para definir as lutas aéreas.

O primeiro método, e o mais fácil, é ignorar os movimentos para cima e para baixo. Conduzindo as batalhas como as realizadas em solo, mas permitindo que um sobrevoe o outro, se forem capazes. Se um personagem ou criatura voar para baixo ou para cima, use a distância entre os dois e compare com o mapa de combate. Por exemplo, se uma criatura voar para 18 metros abaixo do nível de batalha, considere como se estivessem a 18 metros em linha reta. Mesmo não sendo realista, isto soluciona o combate com rapidez e de forma simples para responder a ações com movimento vertical.

Como alternativa você pode usar uma calculadora, aplicando o teorema de Pitágoras (RPG também pode educar!). Segundo Pitágoras, em todo triângulo retângulo, o quadrado da hipotenusa é igual à soma dos quadrados dos catetos. Para aplicar isto em um combate aéreo faça assim: Pegue o quadrado da distância entre os dois lutadores, o quadrado da distância do plano onde está o alvo e o atacante some os dois e verifique o quadrado do resultado. Esta será a distância

entre os dois combatentes.

Se você não entendeu ou não gosta de calculadoras, utilize o primeiro método, que é muito mais simples...

Uma terceira alternativa é utilizar dois mapas de batalha durante os combates aéreos. Um colocado na horizontal, como nos combates normais e o segundo colocado na vertical. Colocando um marcador em cada mapa para cada combatente será possível determinar sua posição com exatidão. Para determinar a distância entre dois combatentes some a distância horizontal com a vertical.

Como você pode notar é bem fácil utilizar os mapas, o vertical determina a altitude do personagem em relação ao outro, o horizontal determina distância. Com a soma dos dois, você terá uma distância entre os combatentes, que mesmo não sendo precisa será o suficiente para a maioria das batalhas aéreas. Mas se você deseja mais realismo e precisão, utilize o teorema de Pitágoras, mas saiba que o combate e o dinamismo das batalhas serão afetados e, em muitos casos, isso pode atrapalhar o andamento da aventura. Antes de decidir o método que irá utilizar, veja com os jogadores o que eles preferem.

Capítulo VI: Navios-Arcanos

Com o alto nível da magia em muitos cenários e campanhas, veículos encantados projetados para voar não são uma impossibilidade. Aventuras nos reinos aéreos só são possíveis com a utilização desta "tecnologia mágica". Magias como Voo são limitadas e feitiços semelhantes também não são muito mais eficientes. Além disso, sem alguma forma segura de transporte, os reinos aéreos não seriam capazes de realizar comércio ou migrações. Todos estes fatos tornam os navios-arcanos a forma mais comum para criaturas que não voam velejar pelo céu.

Navios-arcanos foram inventados pelos elfos do céu com a ajuda de sua divindade, Laelus. Quando os elfos do céu partiram para formar os reinos aéreos, Laelus lhes deu, como um presente, cinco navios-arcanos de grande porte. Depois que se estabeleceram em seus reinos, a divindade lhes ensinou os segredos para construir e encantar as embarcações. Desde então, os elfos seguem os desígnios de Laelus, mas ainda não dominaram totalmente a técnica. Durante estes longos anos, alguns dos segredos dos navios-arcanos foram parar nas mãos de outras raças. Avians, arcnos e até mesmo alguns reinos humanos ostentam pequenas frotas de navios-arcanos.

Em Sua Campanha

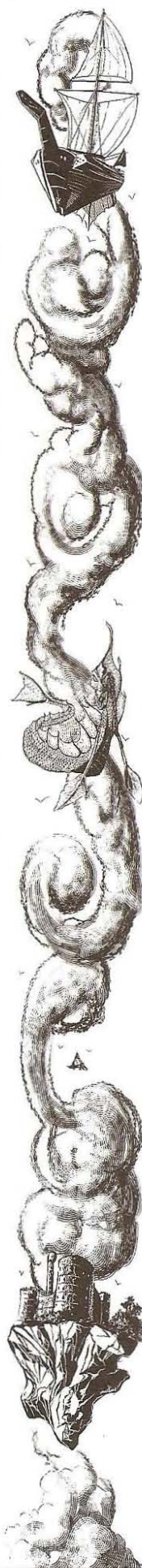
Navios-arcanos são artefatos de mundos de alta magia. Se a magia for comum em seu jogo (magias poderosas, arquimagos e artefatos de grande poder), navios-arcanos podem ser ajustados ao contexto total de seu jogo. Alguns arcnos sabem construir e a maioria

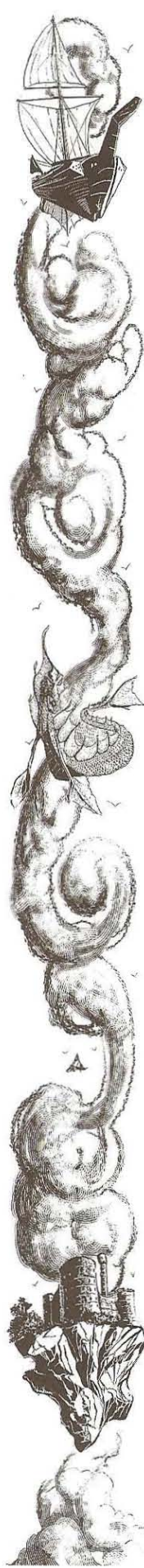
dos cidadãos já viram uma destas embarcações voando pelos céus. Em campanhas de baixo nível de magia, onde os arcnos poderosos são raros e a magia é quase uma raridade, raramente serão encontrados navios voando pelos céus. Neste caso, os elfos do céu iram usar seus navios com cuidado e apenas em tarefas importantes, devido ao custo e à dificuldade em se construir outro. Claro que nos reinos aéreos, o nível de magia é elevado. Como apresentado no capítulo 1, se você planeja usar os reinos aéreos, você deve incluir algumas explicações sobre por quê os arcnos dos céus são mais poderosos que os do solo.

Navios-Arcanos: Definições

Aqui, os navios-arcanos serão tratados como criaturas voadoras. Eles têm Classe de Armadura, Pontos de Vida, velocidade e capacidade de voo. Um navio-arcano possui as seguintes características:

Classe de Armadura: Como ocorre com personagens e criaturas, a Classe de Armadura de um navio-arcano representa seu nível de proteção contra ataques. Devido ao grande tamanho destas embarcações, todas recebem automaticamente um redutor de -5 na CA. O tamanho da base do navio também afetam sua CA. Embarcações pequenas recebem +1 na CA como bônus de tamanho, embarcações médias recebem +0, grandes -1, enormes -2, imensas -4 e colossais -8. Acrescente -5 e você terá a CA final do navio. Por exemplo, um navio pequeno tem normalmente uma CA 6. Sofre automaticamente uma penalidade de -5 e um bônus +1 por tamanho, ficando com uma CA -4. A





CA de um navio-arcano não pode ser menor do que 1. Porém, se o navio ganhar o benefício de uma cobertura ou magia de proteção, acrescente todas as penalidades de CA antes de somar qualquer bônus. Por exemplo, um navio enorme sofre um modificador de -5 por ser um navio e -8 pelo tamanho na CA. Ficando com CA 1, embora suas penalidades sejam -13. Mesmo que receba um bônus +3 sua CA ainda será 1, pois sua bonificação o deixa com -10 que é negativo e deve ficar em 1.

Dados de Vida: Representa quanto dano os navios conseguem suportar antes de serem destruídos. Os dados de vida de um navio-arcano são sempre d10 e sempre ganham 5.5 pontos de vida por dado. Arredondando para baixo todas as frações ao determinar o valor final dos pontos de vida. A quantidade de dados de vida de um navio é determinado por seu tamanho, como mostrado na tabela abaixo.

Dureza: O material usado para construir o navio determina sua dureza. Um navio-arcano tem uma dureza igual à dureza do material usado para construí-lo, com alguns modificadores. Navios pequenos recebem o nível de dureza pela metade, arredondado para baixo. Navios pequenos tem uma espessura menor que os demais. Navios imensos têm dureza igual a 1,5 vezes a dureza do material e os colossais têm dureza 2 vezes maior. Estes navios têm cascos extremamente grossos, duráveis e podem absorver impactos com facilidade.

Deslocamento Básico: É determinado por seu tamanho. Esta velocidade pode ser aumentada acrescentando-se peças de ouro (veja em Construindo navios). Um navio voa a 7 Km/h para cada 9 metros do nível de seu deslocamento básico (veja a tabela abaixo).

Manobra de Voo: Capacidade de manobrar durante o voo. Esta capacidade também pode ser ampliada com gasto de peças de ouro (veja em Construindo navios).

Arsenal: Quando equipado para guerra, um navio-arcano pode ser equipado com um determinado número de armas limitado por seu tamanho. O Arsenal determina o tipo e o máximo de armas que um navio pode carregar.

Tripulação: Um navio precisa de tripulantes para mantê-lo voando com eficácia. Esta característica representa quantos tripulantes (marinheiros) são necessários para que navegue com eficiência. Um navio pode levar vários passageiros que não sejam marinheiros, o limite é igual ao nível desta característica.

Carga: Um navio deve carregar mantimentos e suprimentos, e a grande maioria leva mercadorias para realizar negócios. A quantidade de peso que um navio-arcano pode carregar está listada na tabela abaixo.

Habilidades: Mesmo que os níveis de habilidade de um navio-arcano não entrem em jogo, você pode precisar destas informações para decidir algum efeito de magia ou outros eventos. A Força e Constituição são iguais ao dobro dos dados de vida. Use a Destreza do capitão para testes de resistência. Veja a seção Combate (mais à frente), para mais informações sobre como um capitão pode afetar um navio e sua tripulação.

Combate

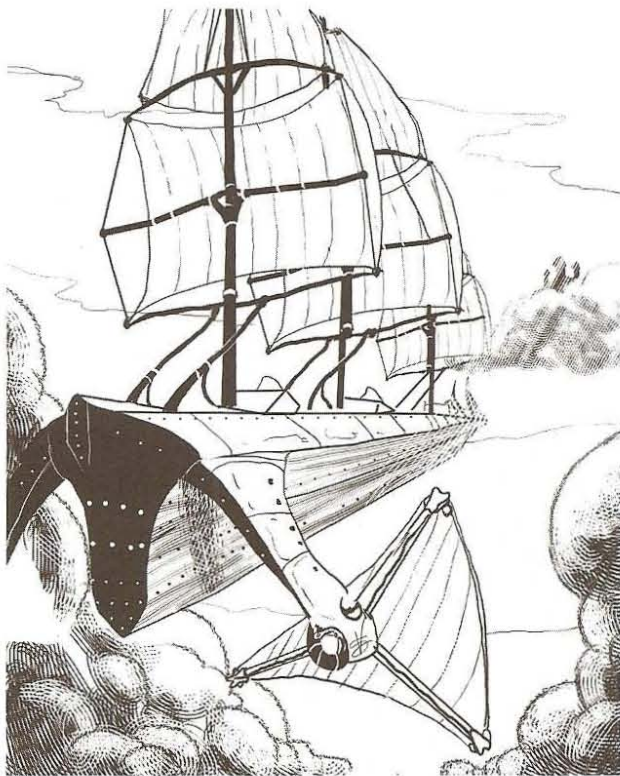
Viajar pelos reinos aéreos pode ser muito perigoso. As criaturas que vivem nas nuvens são mais fortes, predatórias e perigosas que as encontradas em terra. Combates entre navios-arcanos ou contra criaturas ladinas ou piratas são quase inevitáveis.

Nestas batalhas, os membros da tripulação devem ser conduzidos e liderados por um capitão e o navio também utiliza a iniciativa do capitão. Todos os testes de perícia ou testes de resistência são feitos pelas capacidades do capitão.

Tamanho	Dados de Vida	Dureza	Des. Básico	Manobra de voo
Pequeno	1-2	½ do material	36 metros	Perfeito
Médio	3-8	Igual ao material	124 metros	Bom
Grande	9-25	Igual ao material	18 metros	Médio
Enorme	26-40	Igual ao material	12 metros	Ruim
Imenso	41-60	1,5 x o material	6 metros	Desajeitado
Colossal	61+	2 x o material	3 metros	Não

Tamanho	Arsenal	Tripulação	Carga
Pequeno	Não	1	113 Kg
Médio	1 besta	12	453 Kg
Grande	2 bestas, 1 catapulta	48	5 toneladas
Enorme	4 bestas, 2 catapultas	100	25 toneladas
Imenso	8 bestas, 4 catapultas	200	100 toneladas
Colossal	16 bestas, 8 catapultas	350	400 toneladas

Tamanho	Largura	Comprimento	Altura
Pequeno	1,5 metros	3 metros	1 deck
Médio	3 metros	9 metros	2 decks
Grande	6 metros	18 metros	3 decks
Enorme	12 metros	36 metros	4 decks
Imenso	24 metros	73 metros	5 decks
Colossal	36 metros	110 metros	6 decks



Ataque Por Baixo: Navios-arcãos se assemelham às embarcações comuns. Quando atacados por baixo, pouco pode ser feito para contra-atacar. Porém, alguns navios mais modernos incorporam torres com armas nas partes inferiores dos cascos.

Escala de Combate: Se você utiliza miniaturas e um mapa de combate durante os confrontos, os navios podem causar alguns problemas. Eles são, geralmente, grandes o bastante para usar quase todo o espaço de um destes mapas que usem escala 1,5. Para evitar ter que usar muitos mapas, assuma que cada quadrado possui 6 metros, de uma ponta a outra. Você perde nas penalidades, mas ganha espaço e rapidez. Quando ocorrem lutas corpo a corpo, dentro dos navios e em seu convés, use o mapa tradicional.

Ações

Utilizando a iniciativa do capitão ele poderá comandar o navio executando as ações listadas abaixo. Para isso, pelo menos a metade da tripulação deve estar viva e capaz de executar os comandos do capitão. Caso contrário, o navio ficará parado ou prosseguirá em sua velocidade mínima.

A menos que seja dito o contrário, as diretrizes seguintes usam as regras de combate aéreo apresentadas neste livro.

Deslocamento: Como uma ação equivalente a mover-se, o capitão pode deslocar seu navio até a velocidade máxima de sua embarcação, com base no deslocamento básico da mesma. Navios-arcãos podem “correr” desde que se movam em linha reta, também podem usar movimento dobrado enquanto manobram. Navios-arcãos são controlados por um timão e duas alavancas, uma controla a altitude e o ângulo de inclinação e a outra controla a velocidade.

Como padrão, um navio-arcão utiliza o vento

para navegar pelos ares e desenvolver sua velocidade durante as viagens, mas também contam com propulsão mágica, principalmente em combate. Alguns usam a força do vento para ampliar sua velocidade e, nestes casos, a embarcação se moverá 50% mais rápido enquanto o vento se mantiver soprando a favor. Um navio se move em velocidade normal quando em ângulo perpendicular e em meia velocidade quando está contra o vento.

Manobras Evasivas: Se o capitão usar uma ação equivalente a movimento para deslocar seu navio, pode usar uma ação padrão para tentar esquivar seu navio de ataques. Quando o capitão for utilizar uma manobra Evasiva, o navio recebe um bônus na CD baseado em sua manobra de vôo, veja a tabela:

Manobra	Bônus CA
Perfeito	+8
Bom	+4
Médio	+2
Ruim	+1
Desajeitado	+1

Abalroar: Para provocar dano batendo em outro navio é necessário que o navio atacante passe pelo espaço ocupado por seu alvo. O capitão do navio atacante usa seu bônus base de ataque, modificado pela Destreza contra a CA do alvo. Se um navio colidir com um objeto sólido durante seu movimento, o dano deve ser computado imediatamente.

O dano por abalroamento é determinado pelo tamanho do navio atacante. O navio atacante também recebe dano baseado no tamanho do objeto que foi atingido. Porém, o dano no atacante é sempre a metade do dano recebido pelo defensor.

Se o ataque falhar, o defensor pode optar por atacar ou se mover para uma posição diferente do atacante.

Em um ataque eficiente, o navio atacante esmaga seu objetivo ou provoca um grande dano. Se o atacante destruir o defensor, continuará avançando em sua velocidade normal, mas se o defensor resistir os dois navios ficaram “engatados”.

Em cada rodada, o capitão de cada navio pode tentar se soltar. Ele deve ser bem-sucedido em um teste de Profissão (marinheiro) com CD 20 ou permanecerá preso. Se os navios não são do mesmo tamanho, o maior continuará avançando na velocidade em que estava arrastando o menor consigo. Se ambos são do mesmo tamanho, o navio o navio que bateu ou o que tiver em maior velocidade arrasta o outro.

Como opção, abalroar pode levar em consideração a direção relativa entre atacante e defensor. Se os navios se chocarem de frente, ambos sofrem dano total. Se ambos estão se deslocando no mesmo sentido e o atacante atinge o defensor por trás, o defensor recebe metade do dano e o atacante recebe ¼ do dano.

Como opção, você pode incluir a velocidade do navio-arcão para calcular o dano. Um navio-arcão provoca +1d8 de dano para cada 3 metros de velocidade (ver deslocamento básico). Porém, um navio nunca pode



causar mais que o dobro de seu dano normal devido à sua velocidade. Por exemplo, um navio pequeno nunca provocará mais de 2d8 de dano (por velocidade) independente de sua velocidade. O capitão atacante controla a velocidade de sua embarcação, podendo reduzir ou aumentar durante o ataque, mas a velocidade precisa ser suficiente para alcançar o alvo. Por exemplo, um navio pirata com uma velocidade máxima de 15 metros estando a 9 metros de seu objetivo pode reduzir sua velocidade ao realizar um ataque de abalroar.

Tamanho	Dano de Impacto
Pequeno	2d8
Médio	4d8
Grande	8d8
Enorme	16d8
Imenso	32d8
Colossal	64d8

Ataques: A maioria dos navios-arcanos são equipados com bestas, catapultas e outras armas. Cada arma possui um arco de fogo traseiro ou dianteiro. As armas só podem disparar na direção para a qual estão apontadas (proa ou popa). O capitão, normalmente, não controla a arma de sua embarcação. O capitão escolhe os mais aptos para controlar as armas durante as batalhas.

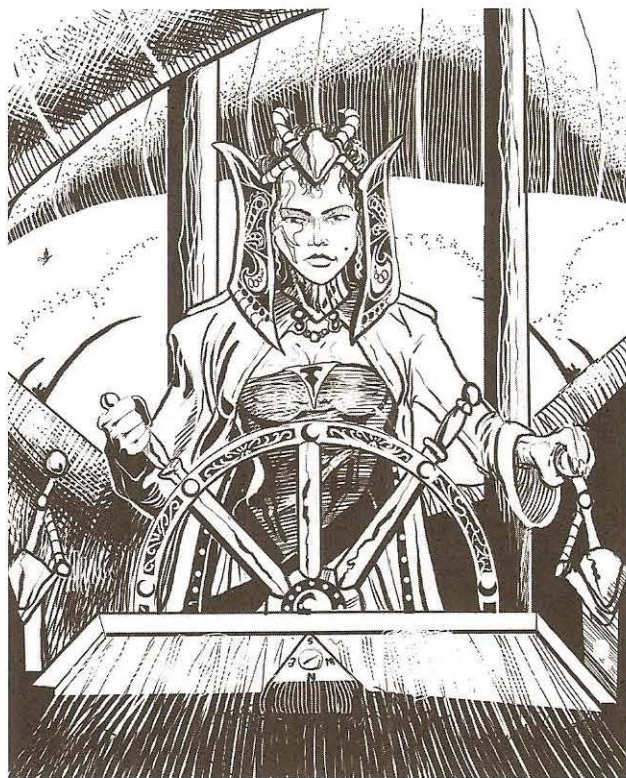
Ao usar catapultas, é possível realizar um ataque massivo a um alvo. Baseado no resultado de um ataque, geralmente o primeiro, os demais operadores de catapulta podem ajustar seus tiros e realizar uma grande sequência de ataque a um alvo. O primeiro ataque é usado para "fazer mira" e não causará dano, alguns podem pensar que o ataque errou, mas na verdade irá fornecer um bônus de +4 aos testes das demais catapultas, desde que visem o mesmo alvo. Em nenhuma situação os navios aliados podem ser beneficiados por este bônus, apenas as catapultas dentro no navio-arcano que executou o tiro de pontaria. Somente uma catapulta por rodada pode fazer o ataque de mira.

Destruição de um Navio

Quando os pontos de vida de um navio são reduzidos a 0 ou menos, sua estrutura já está severamente danificada e muitas partes estão completamente destruídas. A cada rodada, ele perde 1 ponto de vida adicional. Quando chegar a -10 estará completamente destruído e em pedaços.

Fogo

Navios-arcanos recebem dano de fogo normalmente e podem incendiar. Se um navio estiver em chamas, alguém da tripulação pode usar uma rodada completa para extinguir chamas de até 1,5 m por 1,5 m. Se as chamas continuarem queimando, existe a chance delas se espalharem. A possibilidade é de 5% (para cada área de 1,5 m) que o fogo se expanda para mais uma área de 1,5 metro. Verifique esta porcentagem a cada rodada. O fogo sempre se expandirá para locais próximos de onde existem outros focos. O navio recebe 1d6 de dano para cada 1,5 metro quadrado que estiver



em chamas.

Por exemplo: um navio de guerra é atingido por um frasco de poção alquímica incendiária. Ele provoca um incêndio de 1,5 metro quadrado. O navio sofre 1d6 de dano por rodada que o fogo continuar a queimar. Em cada rodada existe 5% de chance do fogo se espalhar para mais 1,5 metro quadrado. Se isto ocorrer, o navio recebe 2d6 por rodada e a chance do fogo se espalhar é de 10%.

Note que somente magia e efeitos especificados como capazes de incendiar podem causar este tipo de dano e realmente incendiar um navio-arcano. Magias como bolas de fogo não ateiam fogo a objetos, apenas causam dano.

Tripulação

O capitão pode optar por deixar sua tripulação agir logo após sua ação ou pode fazer um único teste de iniciativa para a tripulação inteira. A tripulação pode atacar inimigos no convés, operar armas e executar outras ações. A metade da tripulação deve estar apta para manter o navio em movimento, o restante pode lutar ou operar as armas do navio.

Magias e os Navios

Navios contam como objetos inanimados para a maioria dos efeitos mágicos. Por isso, são imunes aos efeitos de venenos, doenças, controle mental e similares. Dano por contusão, dano nas habilidades e dreno de energia também não surtem qualquer efeito. Toda as outras formas de dano afetam a embarcação normalmente. Em geral, magias podem provocar dano nos navios mas não podem alterar suas habilidades, seja para melhorar ou piorar o desempenho.

Consertando Navios

Para saber o custo do conserto de um navio, some seu custo por pontos de vida dividido pelo máximo de pontos de vida da embarcação e o custo será o resultado em peças de ouro. Para concertar o navio, você deve fazer um teste de Ofício (carpintaria ou construção naval). O valor em peças de ouro do trabalho é convertido em pontos de vida para determinar quanto do navio você conserta em um dia ou semana. Até 4 pessoas podem participar do concerto para cada 10 dados de vida (ou fração), por dia de conserto.

Construindo Navios-Arcanos

Para projetar e construir um navio-arcano, siga os passos descritos abaixo. Ao determinar o preço de mercado de um navio, você multiplica seu fator de preço por 800 PO.

1- Escolha um tamanho e seus dados de vida. Um navio tem 5,5 pontos de vida por dado de vida, arredondado para baixo. O fator preço de um navio é igual a seus dados de vida.

2- Determine a velocidade do navio e sua capacidade de manobra. Veja a tabela de tipo de embarcação para obter a velocidade básica e manobra em vô. Você pode aumentar a velocidade de um navio em 9 metros ou pode melhorar sua capacidade de manobra em um nível acrescentando seu fator de preço ao custo atual. Um navio não pode ter uma velocidade maior que 60 metros ou melhorar sua capacidade de manobra em vô em mais de duas categorias.

Por exemplo: um navio com 10 dados de vida têm um fator de preço básico igual a 10. Para cada 6 metros de ampliação na velocidade básica, aumente seu fator de preço em 10. O mesmo ocorre para cada nível de melhora na capacidade de manobra. Assim, uma embarcação que tenha acrescentado 12 metros à sua velocidade básica tem um fator de preço 30 (seu fator de preço básico + 20 para as duas ampliações na velocidade).

Você pode optar por reduzir a velocidade básica de sua embarcação ou sua capacidade de manobra em vô. Para cada 6 metros de redução de vô, reduza o fator de preço em 1/5. Um navio não pode reduzir seu fator de preço a menos do que a metade de seu fator básico.

3- Calcule o preço básico de seu navio multiplicando seu fator de preço por 800 PO.

4- Escolha um material para a construção. Um navio pode ser feito de madeira ou metal. Navios de madeira usam o preço básico mostrado anteriormente, e têm uma dureza básica 5. Os de metal valem quatro vezes mais do que o apresentado no tópico 3 e têm uma dureza igual a 10.

5- Armas. Um navio pode ter várias armas, estando limitado a seus pontos de arsenal, que são baseados no seu tamanho. Apenas a metade deste nível pode estar voltada para o mesmo arco de ação (frontal ou traseiro). Para cada dez dados de vida, o navio poder ter uma arma em seu casco inferior, possibilitando responder a ataques vindos de baixo. Armas custam o

preço de mercado listado no livro do jogador. Acrescente o custo total das armas ao preço do navio.

6- Determine a forma. Um navio-arcano deve ter as dimensões mínimas indicadas para seu tamanho e não pode ser mais alto que a próxima classificação de tamanho.

Um personagem com o talento Criar Navio-arcano pode projetar e construir um navio-arcano. Deve utilizar as regras apresentadas aqui e pagar 75% do preço final em custo de material e trabalho. A construção de navios-arcanos não é tão comum e por isso os preços são elevados. Se no cenário de jogo esta "tecnologia mágica" é comum, o mestre pode reduzir o custo em peças de ouro pela metade. Um navio demora uma semana de construção para cada 1.000 PO ou fração.

Exemplo de Criação

Os navios-arcanos apresentados a seguir são comuns nos reinos aéreos.

Fiandeiro

É o preferido dos sujos aracos, o Fiandeiro é uma embarcação pequena, ágil e lustrosa, parecida com uma aranha alada, construída de metal e madeira. As "pernas" do fiandeiro servem como trens de pouso. Os aracos também utilizam estes apêndices para abordar navios maiores, facilitando as abordagens e invasões.



Estatísticas: Tamanho médio, DV 8, PV 44, CA 5 (navio -5), Dureza 5, Velocidade 36, Vôo perfeito, Tripulação 12, Dimensões: 3 por 9 metros, 2 decks, Carga 453, uma besta de guerra (dianteira), Abalroar (dano 4d8), preço de mercado 25.600 PO.



Javelin

Um navio-arcano rápido, mas de difícil controle. É comumente usado por capitães independentes, autônomos e piratas. São baratos e de fácil manutenção. Os Javelins são vendidos, normalmente, em portos distantes da marinha dos elfos do céu.

Estatísticas: Tamanho grande, DV 20, PV 110, CA 4 (navio -5, tamanho -1), Dureza 5, Velocidade 30 metros, Vôo ruim, Tripulação 48, Dimensões: 6 por 18 metros, 3 decks, Carga 5 Toneladas, 2 bestas de guerra (1 dianteira e 1 traseira), 1 catapulta pesada (dianteira), Abalroar (8d8 de dano), preço de mercado 33.800 PO.

Escuna

Lento e poderoso. A escuna é um navio comum, usado por comerciantes. Estes navios-arcanos dependem de outros navios para defendê-los. Ao viajar por áreas perigosas, raramente o fazem sem algum Javelin ou Águia de Guerra dando suporte.

Estatísticas: Tamanho enorme, DV 35, PV 192, CA 3 (navio -5, tamanho -2), Dureza 5, Velocidade 24 metros, Vôo desajeitado, Tripulação 100, Dimensões 12 por 36 metros, 4 decks, Carga 25 toneladas, Abalroar (16d8 de dano), preço de mercado 56.000 PO.

Águia de Guerra Élfica

O rei supremo dos céus, a Águia de Guerra é um navio enorme e principal máquina de guerra da marinha dos elfos do céu. Um esquadrão de cinco destes navios pode dizimar a maioria dos monstros e

esquadrilhas inimigas sem grande esforço, se eles não fugirem de medo antes.

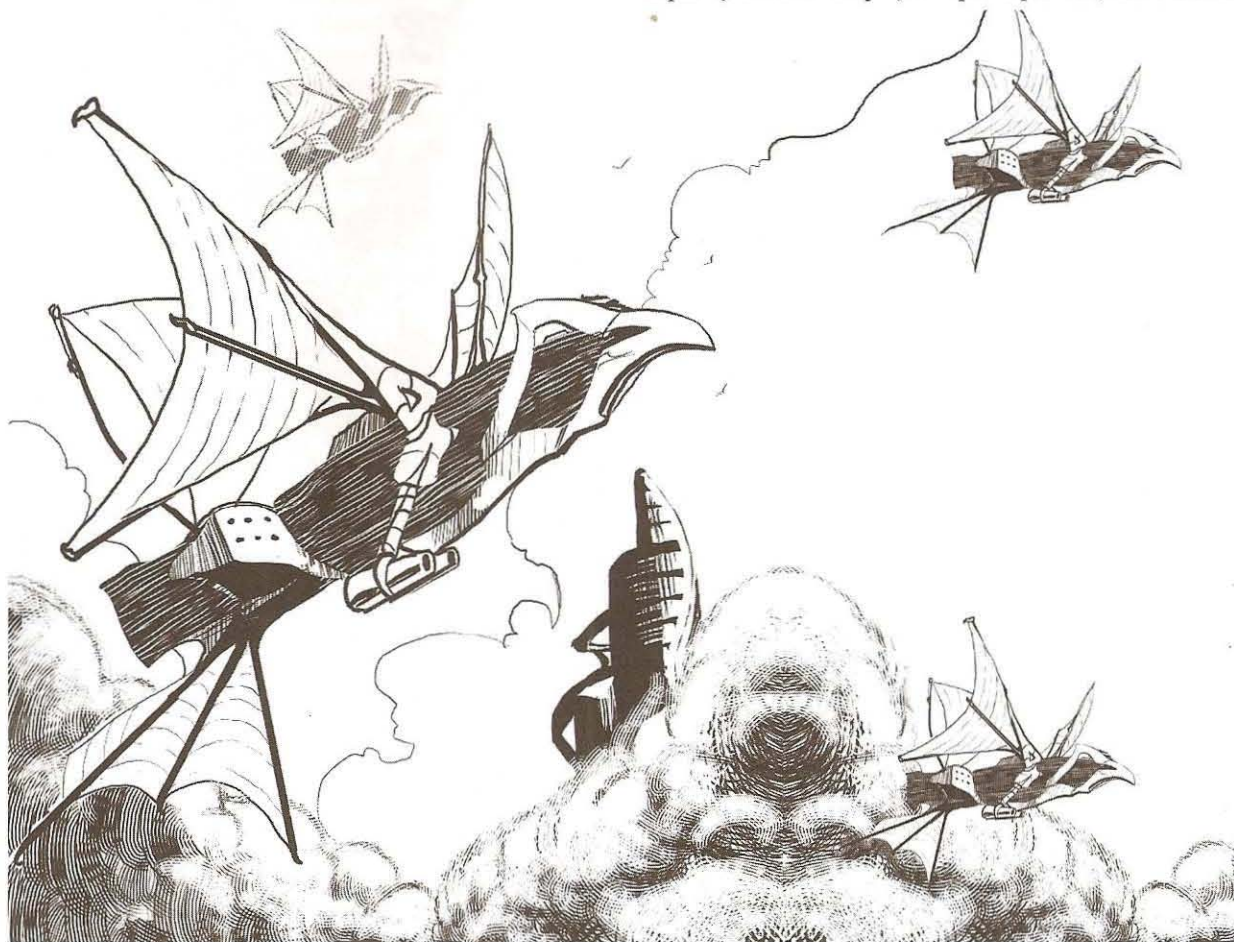
Estatísticas: Tamanho imenso, DV 50, PV 275, CA 1 (navio -5, tamanho -4), Dureza 7, Velocidade 24 metros, Vôo médio, Tripulação 200, Dimensões: 24 por 73 metros, 5 decks, Carga 100 toneladas, 8 bestas de guerra (4 traseiras e 4 dianteiras), 4 catapultas pesadas (2 dianteiras e 2 traseiras), Abalroar (32d8 de dano), preço de mercado 207.200 PO.

Tripulantes

A tripulação de um navio-arcano pode ser classificada em três tipos básicos: Ruim, Média e Elite. Uma tripulação Ruim é composta por 90% de personagens comuns de 1o nível e 10% de peritos de 1o nível. Todos com Profissão (marinheiro) com nível máximo para seu nível. Cada membro da tripulação recebe 1 peça de cobre por dia, como salário.

Uma tripulação Média possui 50% de personagens comuns de 1o nível, 40% de peritos de 1o nível e 10% de peritos de 2o nível. Todos com Profissão (marinheiro) com nível máximo para seu nível. Cada membro da tripulação recebe 5 peças de cobre por dia, como salário.

Uma tripulação de Elite possui 40% de peritos de 1o nível, 30% de peritos de 2o nível, 20% de guerreiros de 1o nível e 10% de peritos do 3o nível. Todos com Profissão (marinheiro) com nível máximo para seu nível e todos os peritos com o Talento Foco em Perícia (Profissão marinheiro). Cada membro da tripulação recebe 1 peça de prata por dia, como salário.



Capítulo VII: Novos Monstros

ARACNOS

Humanóide (médio)

Dados de Vida: 2d8-2 (6 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 9 m

CA: 15 (+1 Des, +2 escudo de madeira grande, +2 natural)

Ataques: corpo a corpo Sabre +2 (1d6), ou a distância besta leve +2 (1d8)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: Escalar paredes e Teia

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +1, Von +0

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 9, Int 12, Sab 8, Car 10

Perícias: Escalar +4, Ofício (tecelão) +5, Intimidar +4

Talentos: Acuidade com Armas (sabre)

Terreno/Clima: Qualquer região aérea

Organização: Companhia (2-16), Enxame (8-32, mais 2 tenentes de 3o nível, 1 líder de 6o nível), Colônia (50-400, mais 12 tenentes de 3o nível, 6 sargentos de 6o nível, 3 marechais de 12o nível, 1 rei de 15o nível)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente leal e mal

Progressão: Conforme a classe de personagem

Os aracnos são criaturas detestáveis que ameaçam todas as raças dos reinos das nuvens e principalmente os elfos do céu. Estes saqueadores invadem vilas e cidades, capturando presas para se alimentarem de seu sangue e de outros fluidos dos vivos.

Um aracno é uma aranha gigante com pernas ligeiramente desproporcionais a seu tamanho. O que lhes permite caminhar distante do solo. Aracnos não possuem mandíbulas, mas possuem grandes bocas com dezenas de dentes afiados. Possuem dois longos braços humanóides, peludos e negros, que lhes permitem brandir armas, ferramentas e usar magia. Suas mãos são arredondadas e possuem oito dedos cada. Aracnos mais velhos possuem barbas curtas de pelos duros que brotam de seus queixos. Machos e fêmeas são indistinguíveis.

Combate

Aracnos preferem emboscadas, assassinatos e outras formas indiretas de ataque para destruir seus inimigos. Usam suas teias para construir armadilhas e usam a capacidade de escalar para atacar de posições e lugares inesperados. Aracnos adoram escalar os cascos dos navios-aracnos junto com enxames de aliados, para invadir a embarcação pelo lado mais frágil.

Escalar Paredes (Ext): Aracnos possuem pequenos "ganchos" e ventosas em suas patas que lhes permitem caminhar em qualquer ângulo de superfície com facilidade. Trate um aracno como se estivesse sobre

a influência da magia Patas de Aranha. Um aracno pode escalar uma parede com um teste de Força com CD 20 +1 por dado de vida.

Teia (Ext): Todos os aracnos podem produzir teia. Um aracno pode lançar uma teia três vezes por dia, para prendê-lo. Este ataque de teia tem um alcance máximo de 15 metros de distância por 3 de largura. É efetivo contra alvos do mesmo tamanho ou menor que o aracno. Trate este ataque como o feito por uma rede. A teia se fixa no alvo, impedindo seus movimentos. Para escapar da teia, a vítima tem que ser bem sucedida em um teste de Arte da Fuga CD 20 ou arrebentar a teia com um teste de Força CD 26.

AVIAN

Humanóide (médio)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 metros, Voo 24 (médio)

CA: 13 (+3 corselete de couro batido)

Ataques: Corpo a corpo espada larga +3 (1d12+1); ou à distância azagaia +1 (1d6+1)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataque Especial: Agarrar em Voo

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +0, Von +0

Habilidades: For 13, Des 10, Cons 11, Int 9, Sab 11, Car 8

Perícias: Adestrar animais +4, Intimidar +3

Talentos: Foco com Arma (espada larga)

Terreno/Clima: Picos de montanhas e reinos aéreos

Organização: Solitário, rebanho (6-24, mais 2 campeões de 4o nível e 1 líder de guerra de 8o nível), clã (18-124, mais 4 campeões de 4o nível, 2 líderes de guerra de 8o nível e 1 general de 12o nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente caótico e neutro

Progressão: Conforme a classe de personagem

Avians são bárbaros selvagens e impulsivos. Eles voam em grandes rebanhos, organizados em clãs, cada um seguindo um padrão distinto de migração, que pode levar vários anos para ser completado. Outros clãs de avians se estabelecem em moradias permanentes nos cumes das montanhas mais elevadas, construindo vilas e estabelecendo comércio com anões e outras raças, mas sempre se mantendo alertas para com os aracnos, pelos quais nutrem profundo ódio e desprezo. Suas moradias são geralmente em áreas escarpadas e de difícil acesso.

Combate

Nas batalhas, os avians se empenham ferozmente. Sua principal forma de ataque é voar e mergulhar sobre seus inimigos. Avians raramente param para planejar táticas ou planos de batalha, confiando em ataques massivos para acabar com seus inimigos.



Ao atacar seus alvos em solo, usam suas garras para tirá-los do solo e deixá-los cair rumo a morte certa.

Agarrar em Voo (Ext): Ao ser bem-sucedido em um teste de Agarrar, o avian pode erguer sua vítima do solo. Assim, pode soltá-la como uma ação equivalente a deslocar. Enquanto estiver sendo carregada, a vítima sofre uma penalidade de -4 em sua Destreza. Se ele atacar o avian que o carrega, o avian perde seu bônus por Destreza na CA, a menos que uma habilidade de classe ou item mágico permita o contrário.

PREDADOR DAS NUVENS

Aberração (grande)

Dados de Vida: 4d8+12 (30 PV)

Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 3 metros, voo 18 (médio)

CA: 16 (+1 Des, +6 natural, -1 tamanho)

Ataques: 2 tentáculos +7 (1d8+4), corpo a corpo mordida +2 (1d6+4)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Constrição

Qualidades Especiais: Névoa Obscurecente

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +2, Von +5

Habilidades: For 18, Des 12, Cons 17, Int 12, Sab 13, Car 10

Perícias: Esconder-se +8, Ouvir +9, Observar +9, Sobrevivência +8

Talentos: Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Qualquer região aérea

Organização: Solitário, bando (2-7)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente Neutro e mal

Progressão: 5-16 DV (Enorme); 17-32 DV (Imenso)

Um predador das nuvens é um caçador inteligente e maligno, que se esconde dentro de nuvens normais e usa seus longos tentáculos para agarrar criaturas que passem por seu covil.

Estas criaturas são escamosas como lagartos. Seu corpo esférico está coberto por placas de quitina brancas e azuis. Possuem dois tentáculos longos, que se estendem sinuosamente em ambos os lados de seu corpo com o mesmo padrão de cores de seu corpo. Seus olhos amarelos e circulares estão ao lado da grande boca vertical que se estende por grande parte de seu corpo.

Combate

Estas criaturas predadoras são comuns nos mais elevados pontos da atmosfera. Normalmente, eles se escondem dentro de nuvens, ficando em suas bordas, observando a aproximação de navios-arcãos, pássaros e outras presas em potencial. Quando uma criatura se aproxima do alcance de seus tentáculos, ele dá o bote. Predadores das nuvens são gananciosos e muitos atacam embarcações de mercadores, levando suas riquezas para cavernas e bolsões de ar dentro das nuvens-ilhas. Tais locais são de difícil acesso, mas repletos de moedas, tesouros, itens mágicos e outras quinquilharias de suas vítimas. A vaidade destas criaturas os leva a usar, espalhados em seus grotescos corpos, jóias estranhas e incrustar em seus corpos pedras preciosas.

Agarramento aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o predador das nuvens deve atacar uma criatura de tamanho médio ou menor. Se for bem-sucedido, a vítima ficará presa.

Constrição (Ext): Um predador das nuvens que agarre uma criatura média ou menor com um de seus tentáculos, pode usar mordida com um bônus de +7 em sua jogada de ataque.

Névoa Obscurecente (Sob): Três vezes por dia, um predador das nuvens pode usar névoa obscurecente como uma ação livre. Trate como a magia lançada por um feiticeiro cujo nível seja igual aos dados de vida do predador.

ELFO DO CÉU

Humanóide (Médio - Elfo)

Dados de Vida: 1d8 (4 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: 6 metros, base 9 metros

CA: 16 (+1 Des, +5 cota de malha)

Ataques: Corpo a corpo lança longa +1 (1d8), ou à distância: arco longo (1d8)

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m

Qualidades Especiais: Traços raciais dos elfos do céu (ver capítulo 2)

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Von +0

Habilidades: For 10, Des 13, Cons 10, Int 11, Sab 11, Car 9

Perícias: Ouvir +4, Cavalgar +5, Observar +4

Talentos: Foco em Arma (bastão longo)

Terreno/Clima: Qualquer região aérea

Organização: Companhia (2-4), esquadrão (11-20, mais 2 sargentos de 3o nível e 1 líder de 3o a 6o nível) ou



bando (30-100, mais 20% de não combatentes, mais 1 sargento de 3o nível a cada 10 adultos, 5 tenentes de 5o nível e 3 capitães de 7o nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Normalmente leal e bom

Progressão: Conforme a classe de personagem

Elfos do céu são uma sub-raça de elfos, que moram entre as nuvens. Durante os séculos, eles estabeleceram os mais poderosos e prósperos reinos nas nuvens-ilhas.

Elfos do céu mantêm proximidade com os meio-elfos. As casas élficas reais que deram origem a estes elfos sempre foram mais voltadas para o combate e liberdade. Séculos de combate contra dragões, grifos e outros andarilhos dos céus os tornaram mais bélicos, fisicamente mais resistentes e mais fortes que seus primos que vivem nos reinos no solo.

Combate

Elfos do céu nunca se precipitam em um combate. São cautelosos e estrategistas. Suas cidades e vilas estão constantemente sob ataque de elementais, dragões e outras criaturas malignas dos céus. A luta dos elfos parece nunca ter fim, e suas habilidades com a lança são tão refinadas que são capazes de enfrentar criaturas maiores sem grande dificuldade. Como seus parentes da superfície, são arqueiros especialistas e confiam em seus projéteis para atingir seus oponentes antes que estes cheguem muito perto.

LEVIATÃ

Besta Mágica (Colossal)

Dados de Vida: 32d8+288 (464 PV)

Iniciativa: -1 (Des)

Deslocamento: Voando 6 metros (Desajeitado)

CA: 14 (-8 Tamanho, -1 Des, +13 natural)

Ataques: Mordida +40 (4d20+16)

Face/Alcance: 18 m por 36 m/ 4m

Ataque Especial: Agarrar Aprimorado, Engolir

Qualidades Especiais: Resistência à Magia 25, Portal, Flutuabilidade Sobrenatural

Testes de Resistência: Fort +25, Ref +17, Von +14

Habilidades: For 43, Des 8, Com 28, Int 18, Sab 18, Car 12

Perícias: Ouvir +17, Sentir Motivação +14, Observar, Sobrevivência +15

Talentos: Prontidão, Trespasar, Tolerância, Trespasar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar.

Terreno/Clima: Qualquer região aérea

Organização: Solitário ou bando (2-5)

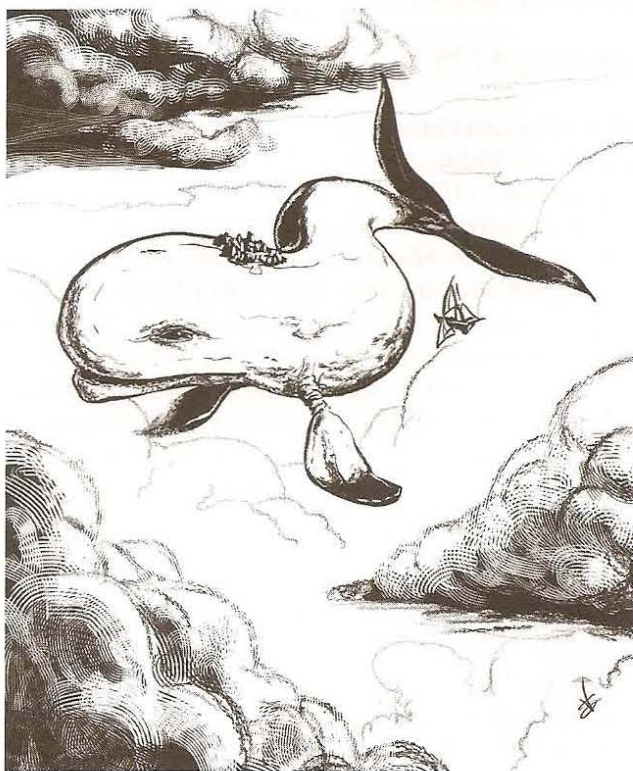
Nível de Desafio: 14

Tesouro: Não

Tendência: Qualquer Neutro

Comumente conhecidos como baleias do céu, os leviatãs são criaturas monstruosas que reinam no céu,

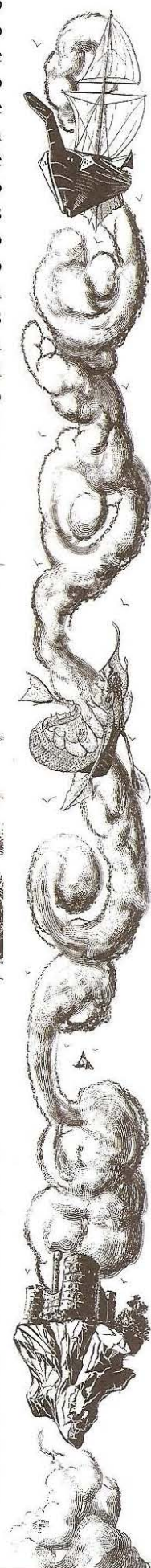
sem predadores que os ameacem. Medem mais de 30 metros de comprimento, mas felizmente para os povos dos reinos nas nuvens são criaturas pacíficas e calmas, gastando grande parte de seu tempo em hibernação profunda. Leviatãs são nativos do plano elemental do ar, forçados a viajar para o plano primário em busca de comida e água. Leviatãs vagam pelo ar, absorvendo energia do sol e absorvendo água por osmose para se manterem vivos. Estas bestas raramente fazem movimentos súbitos, toda a energia que absorvem é usada para manterem seus sistemas vitais, deixando pouca para ser usada em movimentos rápidos. Leviatãs permanecem em um estado letárgico similar ao sono até que sejam atacadas, quando reagirão, tentando morder e engolir seu agressor. Somente tolos ousam atacar um leviatã, e como raramente fazem movimentos bruscos, alguns humanóides estabelecem moradia em suas costas. Algumas vezes, druidas poderosos fazem aliança com uma destas criaturas, fornecendo proteção em troca de estabelecerem sua comunidade no leviatã.



Combate

Em batalha, o leviatã usa sua grande massa corporal e suas poderosas mordidas para derrotar seus inimigos. Porém, poucas criaturas ousam atacar um leviatã. Estas criaturas pacatas não juntam tesouros e sua carne é sem sabor. Seus ossos possuem grande capacidade mágica e podem flutuar pelo ar, mas mesmo sendo densos demais para serem utilizados na construção de navios-arcãos, é possível fazê-lo.

Flutuabilidade Sobrenatural (Sob): Como criaturas mágicas do plano elemental do ar, leviatãs são capazes de flutuar pelos ares, impulsionados por sua essência mágica com a mesma facilidade que uma baleia no mar. Esta essência está focalizada no esqueleto da criatura. Quando um leviatã morre, seus ossos



continuam flutuando por décadas.

Portal (Sob): Uma vez por dia, um leviatã pode abrir um portal para o plano elemental do ar ou para o plano primário, dependendo de onde esteja.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o leviatã tem que atacar com sua mordida. Se for bem-sucedido, pode tentar engolir sua vítima.

Engolir (Ext): Um leviatã pode tentar engolir uma criatura imensa ou menor ao ser bem-sucedida em um teste de Agarrar. Um leviatã pode usar seu talento Trespasar ou Trespasar Aprimorado para morder, agarrar ou engolir um oponente.

Uma criatura engolida sofre 2d20+16 pontos de dano por esmagamento e 16 pontos de dano ácido por rodada que ficar dentro da moela do leviatã. Uma criatura engolida pode cortar a moela usando garras ou uma arma cortante pequena (CA 15) até provocar 50 pontos de dano à moela. Uma vez que tenha saído da moela, contrações musculares involuntárias irão jogá-lo para fora. Mais de uma criatura podem se unir e atacar ao mesmo tempo, para facilitar a saída.

SERPENTE DO CÉU

Besta Mágica (Enorme)

Dados de Vida: 10d10+50 (105 PV)

Iniciativa: +1 (Des)

Deslocamento: Voo 30 metros (Bom)

CA: 15 (+1 Des, +6 natural, -2 tamanho)

Ataques: Corpo a corpo: rabo +18 (1d6+8), mordida +13 (2d8+8)

Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Constrição

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Von +4

Habilidades: For 26, Des 12, Cons 20, Int 4, Sab 12, Car 6

Perícias: Furtividade +11, Observar +8

Terreno/Clima: Qualquer região aérea

Organização: Solitário, grupo (2-4), enxame (5-20)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Não

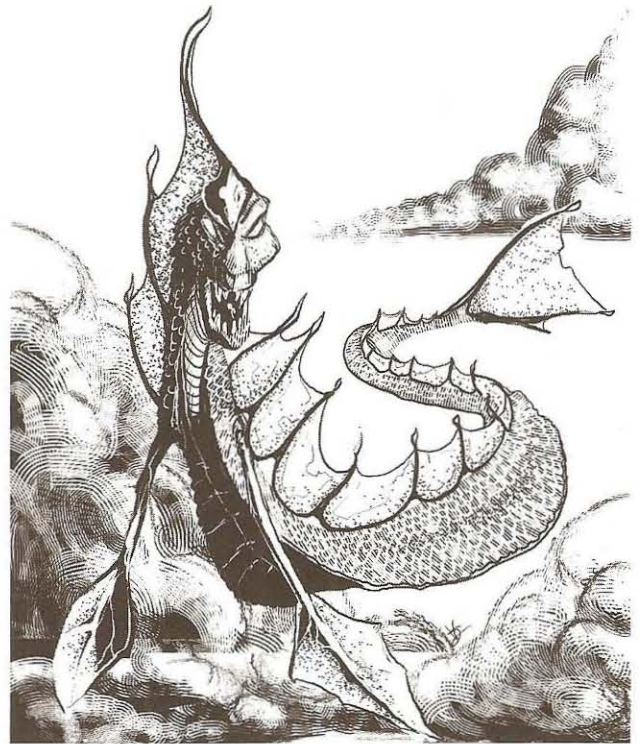
Tendência: Neutro

Progressão: 11-16 DV (Enorme); 17-32 DV (Imenso)

Estes andarilhos escamosos, serpentiformes, planam graciosamente pelo céu, mas não se engane: são terríveis quando provocados ou famintos. Uma serpente do céu mede 6 metros de comprimento, com corpo parecido com o de uma serpente e tendo em suas costas uma "coroa" membranosa. Alguns sábios teorizam que esta crista é o que lhes permite voar. Não possuem asas e voam deslocando ritmicamente seus corpos como uma serpente no solo.

Combate

As serpentes do céu usam táticas simples para combater suas vítimas. Elas se elevam o máximo possível e então mergulham sobre suas presas, atacando com mordidas e o rabo, prendendo e devorando-os. Existem rumores de que grandes enxames destas serpentes já



atacam leviatãs, mas na maioria das vezes estas serpentes preferem atacar grandes pássaros e outras criaturas menos perigosas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, a serpente do céu precisa ser bem-sucedida em um ataque com o rabo. A vítima sofrerá os danos por constrição.

Constrição (Ext): Uma serpente do céu pode esmagar seu oponente com seu corpo escamoso. Uma criatura grande ou menor sofre 1d6+6 de dano por rodada. Além disso, a serpente pode usar seu ataque de mordida. A serpente só pode constrição um oponente por vez, e enquanto estiver constrição alguém não poderá usar sua cauda para golpear, mas ganha um Bônus de ataque de +18.

NUVEM DE TROVÃO

Elemental (Enorme – ar/água)

Dados de Vida: 12d8+60 (114 PV)

Iniciativa: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: Voo 36 (Perfeito)

CA: 18 (+2 Des, +8 natural, -2 tamanho)

Ataques: Corpo a corpo: estrondo +16 (2d6+7)

Face/Alcance: 3 m por 6 m/3 m

Ataques Especiais: Relâmpago, Estrondo do Trovão

Qualidades Especiais: Elemental, Visão no Escuro

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +1

Habilidades: For 24, Des 14, Cons 20, Int 6, Sab 4, Car 10

Perícias: Ouvir +12, Observar +12, Sobrevivência +11

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima: Qualquer região aérea

Organização: Solitário, bando (2-12)

Nível de Desafio: 7

Tesouro: Não

Tendência: Caótico e neutro

Progressão: 13-16 DV (Enorme); 17-24 DV (Imenso)

Nuvens de trovão são pequenas massas negras de material elemental, que produzem centenas de flashes de luz e estrondos longos e mais poderosos que os trovões. Em seu plano natural, são tratados como os humanóides tratam ursos, carcajus e outros perigos similares. Elementais do ar os evitam, por serem traiçoeiras e perigosas e adorarem atacar suas vítimas com relâmpagos e trovões. Os viajantes cuidadosos mantêm-se à distância destas nuvens, por serem atraídas pela energia mágica dos navios-arcanos.



Combate

Nuvens de trovão são rabugentas, irritadiças e atacam sem a menor provocação ou motivo. Sábios teorizam que a energia elétrica e sônica delas lhes são incômodas e por isso elas desejam descarregar suas energias em outras criaturas, causando-lhes profunda dor. Em batalha, uma nuvem de trovão sempre se engaja com fúria quase incontrolável, usando seus relâmpagos e trovões sem se preocupar com táticas. Depois de descarregar suas energias, elas flutuam para longe, até recarregar-se.

Relâmpago (Sob): Uma nuvem de trovão pode lançar relâmpagos como um feiticeiro de 80 nível a cada 1d4+1 rodadas. Pode usar este ataque 5 vezes por dia.

Estrondo do Trovão (Sob): A nuvem de trovão pode provocar um tremendo estrondo, deixando seus inimigos aturdidos e provocando dano sônico. Ela pode lançar Explosão Sonora como um feiticeiro de 80 nível a cada 1d4 rodadas. Pode usar este ataque 5 vezes por dia.

Elemental: Imunidade a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Também não está sujeita a golpes críticos.

Criatura Alada (Modelo)

Criaturas aladas são comuns no plano elemental do ar e nos reinos aéreos. Elas se assemelham a criaturas encontradas no plano primário e geralmente se parecem com humanóides que adquiriram asas.

Este Modelo foi criado como uma forma rápida e fácil para acrescentar qualquer monstro aos reinos aéreos. Trolls, ogres, gigantes e outros monstros podem ser excelentes desafios para as aventuras nas nuvens-ilhas.

Criando Uma Criatura Alada

"Alado" é um modelo que pode ser acrescentado a qualquer aberração, animal, besta, constructo, gigante, humanóide, besta mágica, humanóide monstruoso ou morto-vivo que não possa voar. Bestas e animais que recebam este Modelo passam a ser consideradas bestas mágicas, nos demais casos o tipo de criatura permanece.

Uma criatura alada mantém suas estatísticas básicas e ataques especiais. Abaixo estão listadas as características que serão modificadas ou adquiridas por elas.

Velocidade Básica: Uma criatura com este Modelo adquire a habilidade de voar. Sua velocidade em voo é igual a duas vezes a sua velocidade em solo, sem modificadores. Sua capacidade de manobra em voo é determinada por seu nível de Destreza, como mostrado abaixo. Esta é uma representação da flexibilidade e capacidade de coordenação da criatura.

Nível de Destreza	Capacidade de Voo
1-7	Desajeitado
8-13	Ruim
14-19	Médio
20-29	Bom
30+	Perfeito

Teste de Resistência: O básico da criatura

Habilidades: O básico da criatura

Perícias: O básico da criatura

Talentos: Criaturas podem substituir talentos pré-determinados por outros que ampliem suas capacidades de voo (como Graça da Águia)

Clima/Terreno: Uma criatura com este Modelo poderá ser encontrada nos reinos aéreos e também nos terrenos listados em sua raça.

Nível de Desafio: O básico para a criatura +1.

Exemplo de Criatura Modificada:

LEÃO ALADO

Besta Mágica (Grande)

Dados de Vida: 5d8+10 (32 PV)

Iniciativa: +3 (Des)

Deslocamento: 12 metros, Voo 24 (Médio)

CA: 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural)



Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7 (1d4+5), mordida (1d8+2)

Face/Alcance: 1,5 m por 3 m/1,5 m

Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Saltar Sobre, Esfolar

Qualidades Especiais: Faro

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +7, Von +2

Habilidades: For 21, Des 17, Cons 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias: Equilíbrio +7, Esconder-se +4*, Saltar +5, Ouvir +5, Furtividade +11, Observar +5

Talentos: Não

Terreno/Clima: Planícies, qualquer região aérea

Organização: Solitário, casal, bando (6-10)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Não

Tendência: Qualquer neutro

Progressão: 6-8 DV (Grande)

Combate

Saltar Sobre (Ext): Se um leão alado pular sobre um inimigo durante a primeira rodada de combate, poderá fazer um ataque total mesmo se já estiver feito uma ação de deslocamento.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, o leão alado tem que atacar com uma mordida. Se for bem-sucedido, pode Esfolar.

Esfolar (Ext): Um leão alado que agarrar uma criatura pode fazer dois ataques de esfolar com +7 com 1d4+2 de dano cada. O leão alado também pode usar estes ataques se tiver saltado sobre sua vítima.

Perícias: Recebem +4 de bônus racial em Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade.

Outros Monstros no Céu

Os monstros voadores listados a seguir são excelentes escolhas para habitar os reinos aéreos. Obviamente, nem todos os monstros aqui apresentados são satisfatórios para serem usados como inimigos. Porém, os níveis de desafio (ND) darão uma boa idéia de criaturas que podem ser usadas em encontros aleatórios. Em essência, esta lista inclui todos os monstros que podem voar ou são encontrados com

facilidade nas nuvens.

Note que poucas criaturas com baixo ND têm a capacidade para voar. Considerando que os personagens dos jogadores, em sua maioria, só adquirem capacidade para voar no 5o nível, nível no qual os magos ganham acesso a Vão, o que torna uma criatura voadora mais perigosa que uma de solo. Em um reino aéreo, você pode optar por reduzir em 1 nível o ND de uma criatura que tenha 5 ou menos.

Além dos monstros aqui listados, dragões e outros tipos de monstros podem ser usados em aventuras aéreas. Lembre-se que criaturas naturais do solo, mesmo sem habilidade de voar, podem ser encontradas em cidades e outros reinos do céu.

ND menor que 1: Morcego, águia, abelha gigante, coruja, stirge.

ND 1: Elemental do ar (pequeno), pseudodragão, fada.

ND 2: Hipogrifo, diabrete, vargouille, arconte luminar, besouro gigante.

ND 3: Elemental do ar (médio), mephit do ar, cocatriz, mephit da poeira, mephit da terra, mephit do fogo, águia gigante, coruja gigante, mephit do gelo, mephit do magma, mephit do limo, pégasos, mephit do sal, mephit da água, mephit do vapor, vespa gigante, quasit, sombra, gavião-seta (juvenil).

ND 4: Gárgula, janni (gênio), grifo, harpia, fada (pixie).

ND 5: Elemental do ar (grande), gavião-seta (adulto), djinni (gênio), hieraco-esfinge, mantícora, rast, ravid, aparição, devorador de aranhas.

ND 6: Belker, wyvern, fogo-fátuo

ND 7: Elemental do ar (maior), quimera, crio-esfinge, dragonne, erinyes, caçador invisível, espectro, lillend.

ND 8: Gavião-seta (ancião), efreeti (gênio), Gino-esfinge, lammasu, ogro mago.

ND 9: Elemental do ar (imensa), andro-esfinge, avoral, pássaro roca, súcubo, yrthak.

ND 10: Cornugon, couatl.

ND 11: Elemental do ar (ancião), gigante das nuvens

ND 13: Beholder, ghaele, vrock

ND 14: Deva astral, vulto alado, arconte mensageiro

ND 16: Nalfeshnee, lorde das profundezas, planetário

ND 18: Balor.

ND 19: Solar.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add

the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Dragons, copyright 2001 Alderac Entertainment Group
Aerial Adventure Guide, Volume One: Rulers of the Sky, Copyright 2002 Joseph Goodman DBA Goodman Games (contact goodmangames@mindspring.com, or see www.goodman-games.com)

Este livro é compatível e requer o uso do Livro do Jogador Dungeons & Dragons 3Ed.

Aerial

GUIA DE AVENTURA

VOLUME UM

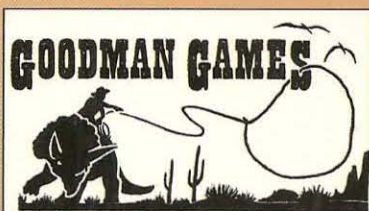
REGRAS DO CÉU

Navios-arcanos (voadores), castelos flutuantes, cidades nas nuvens e criaturas voadoras. Tudo isso o espera no Guia de Aventura Aerial. Um suplemento para o d20 (Dungeons & Dragons 3ª Ed) escrito por Mike Mearls e traduzido por Claudio Muniz. Nesta série serão apresentados: novas raças, monstros, talentos, magias, artefatos e regras para combate aéreo. E o melhor é que, por não estar ligado a nenhum mundo, pode ser facilmente usado em qualquer cenário de aventura. Afinal todos, ou a maioria, dos mundos possuem céu e nuvens.

A série está dividida em três volumes. Mesmo sendo aconselhável utilizar todos os três, todos são independentes e funcionam sem a necessidade de todos os três livros.

Este livro apresenta os fundamentos para aventuras aéreas e inclui:

- Descrição básica dos reinos aéreos.
- Três novas raças: Elfos do céu, Aracnos e Avians.
- Duas classes de prestígio: Cavaleiros do Céu e Capitão de Batalha Aérea Élfico. Também descreve como as classes básicas são nos reinos aéreos.
- Novos Talentos.
- Regras para combate aéreo.
- Regras para construir navios-arcanos.
- Oito monstros novos.



www.goodman-games.com



R\$ 8,00

